本期焦点：暴雪娱乐三款大作最新图文资讯

10月中 售价10元

全球玩家超多的武侠网游 注册就送海量人民币道具

popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第310期

大众软件®

电脑应用与娱乐 第一选择

超越极限！突破武学新境界

天龍八部 TL.CHANGYOU.COM 正式版

9月23日 重磅来袭

TL.CHANGYOU.COM

赠送《魔兽世界》集换式卡牌 随10月中附赠，相关活动请看121页桌游专区

ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

死磕！爱恨情仇间的游戏业界

特稿：科隆苍穹下——两个GC的命运对接

在线争锋：从Conquest到Farmer/指环王，没有黎明的黑暗/荣誉，老板来三份儿/来吧，牧民！

前线地带：崛起/共和国英雄/阿尔法协议

深度游戏：化身游戏版/模拟人生3——世界冒险/命令与征服4/NBA 2K10/魔兽卡牌国家冠军赛

评游析道：狼巢覆灭/《美国陆军》背后的故事

攻城略地：《超级无敌掌门狗大冒险》完全剧情



本期攻城略地 德军总部



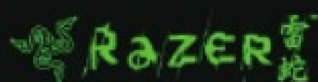
腾讯游戏
嘉年华
2009
game.qq.com



intel



可口可乐
零度



Razer 雷蛇



NVIDIA



北通
BETOP

2009年12月4日-7日　北京展览馆



第七届中国国际网络文化博览会

China 7th International Digital Content Expo

主办单位

中华人民共和国文化部 / 中华人民共和国科学技术部

国家广播电影电视总局 / 中华人民共和国新闻出版总署 / 国务院新闻办公室

中国共产主义青年团中央委员会 / 北京市人民政府

承办单位

文化部文化市场发展中心

运营单位

北京中文发国际文化交流有限公司

战略合作单位：







特别支持媒体：

























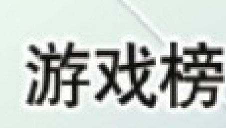




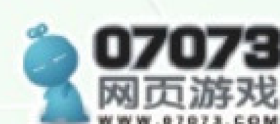




















电 话：86-10-64005915 84044440 84049874　传 真：86-10-84034674

联系人：孙宝才 纪晓 郝心 常艳（招商招展）　沈嘉亮（商务合作）　陈月皎 张旭（市场宣传）



责编手记

张帆在完成了半吊子责编工作之后，于无限的喜感中升华了。他升华之后就是左边这个样子，他禁不住要说：“主编，责编再来3期！”

这正是秋高气爽，月黑风高的一天，我在地穴吃吃喝喝终于恢复至满血满蓝，接着便摸出一枚炉石瞬移回了编辑部，却发现气氛与平时大相径庭：每个人都带着夹杂着期待与同情的异样目光注视着我。这时，头顶黄色惊叹号的蓝星老爷迈着大步向我走来，默默地扔给我一把长枪，大漠小虾解除了潜行状态突然出现在我身边，交给我一面盾牌，小明仿佛是在考验我的闪躲和格挡能力，从远处投掷过来几块月饼，纷纷砸在了……我的身上。

我意识到自己一定是不慎触发了什么主线任务，如果不完成这个任务，我就是再写一万个专题，也得不到一个属性点或天赋点，好吧，虽然吓得腿软，但我还是只能装备好武器盾牌，顺便打开任务列表查看详情。

这个任务的名称是“做责编”，任务说明只有一句：不做责编的话，你就不会了解杂志的出版流程（旁边还有一行肉眼难以辨认的小字：虽然做了责编你也未必就能够了解……）。好吧，那么任务奖励是——完成成就“催稿魔人”？喂，能不能给点更有吸引力的奖励啊，比如一两张饭票之类的……

我们都知道斯巴达曾有过三百个勇士，每个勇士只有在大冬天的雪夜里裸着上身战胜一条豺狼虎豹之后才堪称是一条真正的汉子（考古学未曾证实过这些，但至少电影《斯巴达三百勇士》和同名漫画是这么说的），如今我的处境就和斯巴达即将成为纯爷们的汉子相差不多：至少与我对抗的编辑们的战斗力丝毫不亚于冬天雪夜里的豺狼虎豹……

“老师，您的稿子交了吗？”

在接下来的这段时间里，编辑部中时常会响起我的低吟和哀嚎：时至今日我才明白拖稿是多么不厚道的事，站在催稿者的角度才能发现拖稿的手段和伎俩是多么为人所不齿——而当我还是一个拖稿者的时候，那些拖稿的理由和借口曾经给过我多么强烈的耍小聪明的成就感啊！

而这种成就感对所有人而言都是同样强烈的……所以，尽管这期中旬刊的制作周期很长，但做到最后进度还是非常紧张。当然，最紧张的还是我自己：因为我不但是责编，同时还是拖稿拖得最凶的一个……

事实上，半吊子的我只完成了责编的工作的一半……也许还是比较小的那半。在这期杂志进入印刷厂之前，我应该已经飞到了东京并战斗在东京电玩展的前线，当然，当你们看到这期杂志的时候，即将刊载TGS全方位报导专题的下一期也应该已经基本成型了。当然，下一期我就不是责编了（小虾：补充一句，这一点待定，待定……），所以……嗯，情况不会有太大变化，我应该还会是拖稿拖到最后一刻的那一个。

在这里顺便感谢蓝星老爷的无私奉献和诸位赶在我交稿之前提交了各自稿子的老师，他们真是最可爱的人——一直以来，如果不是他们在我之前交稿的行为宽慰了责编的心，我真不知道自己将面对责编们以何等的力度与密度进行的催促……

哦，你对蓝星老爷和大漠小虾交给我的责编新手套装的用途感到好奇吗？既然编辑部里没有货真价实的豺狼虎豹，那么这是用来对付和提防谁的？

当然是小明了！这儿毕竟不是斯巴达……

张帆
zhangfan@popsoft.com.cn

你即将看到的热门游戏有
（按汉语拼音排序）

A
阿尔法协议、暗黑破坏神Ⅲ；

C
成吉思汗、超级无敌掌门狗大冒险；

D
德军总部、刀剑英雄2；

F
犯罪现场调查——致命动机、FIFA 10；

G
古域；

H
海岛大亨3、黑手党Ⅱ、詹姆斯·卡梅隆的化身游戏版；

J
崛起、极品飞车——变速；

L
猎杀潜航Ⅴ、乐高印第安纳·琼斯2——继续冒险；

M
密语世界、魔兽世界——大灾变、模拟人生3——世界冒险、命令与征服4——泰伯利亚暮光、名将三国；

N
NBA 2K10；

R
R.U.S.E；

S
生化震撼2、神鬼传奇、生肖外传；

T
天龙八部、天元；

W
完美世界；

X
星球大战——克隆人战争之共和国英雄、星际争霸Ⅱ——自由之翼、虚拟网球2009、逍遥传说；

Y
异形大战铁血战士、越狱；

Z
职业进化足球2010、战地1943、战锤40K、诛仙2。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 赵绮也
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 张帆
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电 话 010-88135604、88135623
传 真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电 话 010-88118588-6106
传 真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印 刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年10月08日
定 价 人民币10.00元

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏
@暴雪娱乐

@育碧软件

@美国艺电

@仟游软件

@完美时空

@第九城市

@金山多益

P79 深度游戏重点推荐
NBA 2K10深度前瞻



P12 专题企划重点推荐
死磕！二分法主宰的游戏界

并不是所有人都了解ChinaJoy的前后都发生过、发生了什么——一号大厅里，九城的展位正对着网易；二号大厅里，搜狐畅游的展位正对着麒麟游戏。



P30 在线争锋重点推荐
从Conquest到Farmer

看到《魔兽世界》将在年底周年庆时赠送宠物的消息，发现自己玩这款游戏不知不觉间竟然5年了。我在这个虚拟世界里度过了5年光阴，我得到了什么，失去了什么？



P169 评游析道重点推荐
超级无敌掌门狗大冒险

按章节更新的冒险游戏《超级无敌掌门狗大冒险》终于出齐了。阿高和他主人的故事到底是怎样的？请看我们完整带来的剧情式攻略。



这不是游戏的Bug，而是你道德的Bug。

——当一位《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》的玩家为游戏中遇到的问题，到官方论坛抱怨时，Eidos工作人员表示，这些问题是游戏保护机制设下的陷阱，就是为了对付那些想要不花钱玩破解版游戏的玩家。



这是逃离经济危机的现实，享受打造帝国乐趣的机会。

——美国孩之宝（Hasbro）公司为新产品的宣传。孩之宝与Google合作，推出在线版网页大富翁游戏“Monopoly City Streets”。游戏基于Google Maps制作，玩家可以在游戏中从全球各地购房置地，发展自己的大富翁王国，从9月9日上线开始，玩家们拥有4个月的免费试玩期。

人们乐于买一些跟他们的情绪、地位和娱乐相关的内容。

——互联网咨询公司Plus Eight Star总经理Benjamin Joffe说。Plus Eight Star的消息显示，亚洲人在虚拟商品上的消费大概为每年50亿美元，占了全球虚拟产品市场的80%，这和亚洲游戏在成年人中流行、东亚对社会地位的注重都有关系。

游戏可能是最常见的用来释放个性的容器了。

——智威汤逊广告公司大中华区CEO唐锐涛（Tom Doctoroff）在一篇名为《为什么中国孩子迷恋网络》的文章中说。唐锐涛在文中还说，现在中国的年轻人是一个很矛盾的群体。一方面，长辈的教导和经济的发展使他们野心勃勃，渴望成功；另一方面，社会仍存在着诸多教条，约束着他们个性发展和自我表达。

谢谢你们喜欢游戏，因为上帝知道我没有别的本事。

——一年一度的PAX游戏节（Penny Arcade Expo）9月4日在美国西雅图开幕，“猴岛”系列的主创Ron Gilbert致开幕词时向玩家表达谢意。PAX是由网络漫画Penny Arcade的作者Jerry Holkins和Mike Krahulik创办的游戏节，旨在为游戏机、电脑和桌面游戏玩家提供交流的平台。Ron Gilbert曾为Penny Arcade制作过一款相关主题的冒险游戏。

我想（新网游）会有足够大的不同。

——暴雪娱乐COO Paul Sams在接受采访时为秘密开发中的新游戏定性。他说，之所以不再沿着《魔兽世界》成功的轨迹前进就是为了避免相似感，从而让暴雪的玩家必须在两者之间取舍。

有些人对着屏幕说三道四，从美国的游戏网站上抄几条新闻，自己再加上3个笑话，然后就说这是他们的文章。我不能容忍！

——《暴雨》的“导演”David Cage谈起国外的无良媒体不禁暴怒。这款前途看好的AVG游戏被某些文章看成是无聊的QTE集合，但事实上这些文章的作者从未碰过《暴雨》的试玩版。David Cage禁不住感叹，在卖游戏之前，首先要找个懂行的编辑，因为他的上一部游戏《华氏》（Fahrenheit）的推广阶段“就是一场噩梦”。





我们认为目前中国市场上没有一款游戏可以在内容和质量上与《魔兽世界》抗衡。

——暴雪公司总裁Mike Morhaime在暴雪娱乐第二季度财报上的演讲中说。他认为中国市场前景乐观，与网易的合作可以进一步拓展用户。等到“魔兽”重开时，那些新玩家和回归玩家可以证明这点。

（她）受到极大关注，特别是看起来很养眼。

——《刺客信条》的制作人Jade Raymond近日前往育碧软件新成立的多伦多工作室履新，知名游戏新闻网站Blue's News在引述这条新闻时如此介绍当事人。

毕竟暴雪做了28年游戏，我们才做了8年游戏。

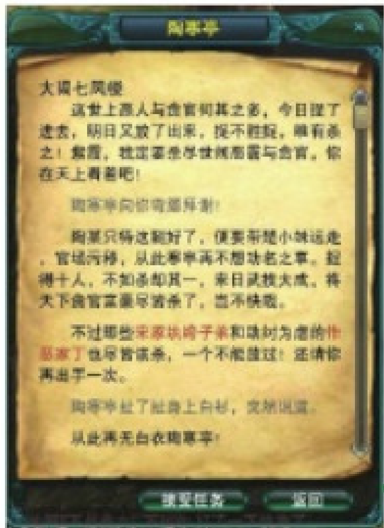
——丁磊在《天下贰》发布会上说，坦承自制的《天下贰》在游戏品质方面与《魔兽世界》还有很大差距。和暴雪的差距主要体现在游戏理念上，不是技术落后。同时丁磊透露，个人更喜欢道具收费模式，他认为按道具收费的模式可以承载不同的消费需要，就好像航空公司提供经济舱、商务舱和头等舱一样。



他以为自己是谁？美国的大独裁者吗？我想他一定是PS3的忠实拥趸。

美国现任总统奥巴马在阿林顿国家公墓发表了一次演讲，演讲中再次提到了Xbox和游戏对学生的不良影响。一位北美玩家对此相当不满，于是在自己的博客中写道：奥巴马再次叫喊着：“嘿，关掉你们的Xbox，它正在残害你们。”

这游戏的优化确实如同渣一样，但是美术真赞，任务剧情真讲究——最重要的是经常黑到出汁，这太棒了！



S1游戏版“你们好奇怪”对“剑叁”的评价。根据小编游戏感受，“剑叁”的任务情节的确超赞，一些名声在外的单机RPG在这点上也要俯首称臣。“杨宝哥”这个会跟你说“我等级太低了打不过怪”的NPC，COS《无间道》的“对不起，我是天策府的”，对DSL上神作《逆转裁判》和电影《七宗罪》的致敬，无数细节让你眼前一亮或者会心一笑，加上那个瞬间与一个维护了30多级的声望决裂的任务，以及被玩家总结为“被掳走的女人全都死了”这种黑化情节，赞美“剑叁”剧情策划，神了。

嗯，有蓝条的战士身上冒金光，换谁都害怕。

——来自NGA一个帖子的一楼，再次验证“一楼真相”定理，被诸多回帖评选为近日最内涵、最隐晦的日常。原帖为：“我的德莱尼萨满小号拿血色出的旋风斧砍怪呢，出了旋风特效，把小怪转死了，正好我升级了，身上金光一闪，然后就看到旁边一个部落盗贼开疾跑逃了，我估计他看错了……”在惩戒骑成为当前版本最IMBA（Imbalance缩写，意为不平衡，现多用来形容某个职业过强破坏了平衡性）后，对于惩戒骑的明嘲暗讽便成为NGA的日常，如同之前“3个键就够了的术士”和“尊严贼”日常一样。

我想去“剑叁”论坛发宣传“指环王”的帖子。



来自《指环王Online》官方论坛的帖子。这位玩家说道：“我玩游戏喜欢做任务，喜欢把各个任务都看明白。同时也因为CDC的收费模式，说实话，我觉得CDC还蛮不错，虽然我以前没玩儿过它运营的游戏，不知道它以前是什么样子，但起码现在它在“指环王”上的收费模式还比较人性化，采用了月卡和点卡，这点太让我感到欣慰了。”对于喜欢《指环王Online》的玩家来说，“人少”是目前最大的问题，排队进不去服务器是一种痛苦，想买点东西都没人卖也是一种痛苦……人生不如意十有八九，每次看到这种哀其不幸、怒其不争的发言，总是很让人忧伤，因为有些问题，真的无解。

为什么没有自动寻路的网游更有优越感？

来自TGFC的发言。这位朋友说道：“为什么那个能够让人更省力的自动寻路系统要被所谓高端玩家鄙视？虽然消除自动寻路更符合现实，从游戏的角度来看，也更需要玩家专注，但这似乎也不是能够彻底干翻自动寻路系统的理由吧？玩家赶路的时候花个一两分钟做别的事情，那不是也很好？”下面有人回应道：“按楼主的逻辑可以推导出，自动挂机外挂的存在应该是最为玩家服务的了。现在的自动挂机外挂甚至可以做到玩家连游戏都不用进，直接用外挂连服务器端。玩家把玩游戏的时间去做别的事情，那不是也很好，何必来玩游戏呢？”也有人认为：“一个需要赶路的游戏本身就很傻！”

推荐《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》简直是每个游戏宅今年最大的义务！

这是Jackyshadow发表在NTRPG一篇文章的标题。他写道：“假如你是个游戏宅（平台不是借口，《飞跃疯人院》是包括PC在内全平台的）却没向别人推荐过《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》，那么你应当认真考虑自己未来的爱好方向了，更不用说你的游戏宅资格证是铁定应该被收缴的——这个游戏，很可能是2009年最好玩的游戏（至少到目前为止是的），最大的黑马，历史上最好的改编游戏，完全洗清了‘漫画/电影改编游戏都是垃圾’的污名。”



但你还是能看出他是个男的吧？

这是在3DM上一个名为“FF13的画面居然被称为‘塑料脸’？！（实际情况是3个问号和2个叹号）”的帖子中展开的一段有关画风小讨论，楼主对心爱的FF13被人说画面不好表示非常愤怒，有人回应道：“SE的美工估计是个变态……看看FF7的男主角，还有FF13的那个棕色头发女，如果他们换上异性服装，你能看得出他们原来的性别吗？看看《鬼泣》，男主角可以说几乎完全没有脸部细节，但你还是能看出他是个男的吧？”



PC Gamer
2009.09
更大、更狂、更强的《最高指挥官2》

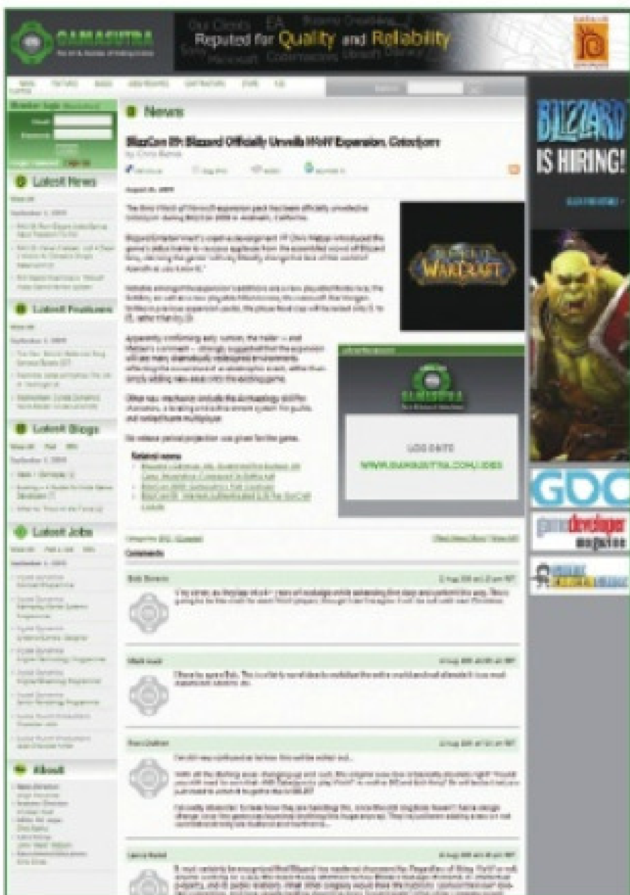
更大型的机械人、更狂野的武器、超大型的战争规模，这就是本期PC Gamer的封面故事——号称是前所未有地具有战略性的大型即时战略游戏，《最高指挥官2》。

本作故事设定于在《最高指挥官——钢铁联盟》之后，也即是战胜Seraphim外星人入侵银河系的25年后，就在地球联邦UEF尚沉浸在战胜的喜悦时，联盟中的仿生大军Cybrans与神权势力Illuminated双方的领袖都被身份不明的刺客所暗杀，全新剧情的发展就此而展开。

《最高指挥官》里面的Armored Command Unit（即“装甲指挥中枢”）有如象棋中的“将帅”，这种部队一旦被歼灭，其动力核心系统会迅速产生核聚变反应，在普通游戏模式中通常就是意味着游戏结束。在《最高指挥官2》里面，这种部队得到了全新的改进，以便让玩家将其部署到战场上作战。新作中这种单位新添的装备多种多样，例如添加了全新可以解锁升级的“强充能炮”、在战势不妥的时候供中心系统快速逃脱的“逃亡发射器”、对船舰有强劲攻击作用的“鱼类发射器”等等。

制作公司Gas Powered Games创办人Chris Taylor在专访中还透露，他特别准备了一台拥有3年历史的老机器来测试游戏在老式平台上的运行状况。Chris Taylor认为，与其准备一台配备了四核CPU及液冷降温系统的电脑，倒不如花些时间在老平台上测试一下效果如何。这对那些机器配置不佳的玩家来说，或许是个不错的消息。

除了《最高指挥官2》之外，这一期的PC Gamer还对《星球大战——旧共和国》《霸王2》《无冬之夜2——西门之谜》等话题进行了相关报道。



暴雪正式公布《魔兽世界》新资料片Cataclysm
Gamasutra.com
2009年8月21日

暴雪已在BlizzCon 2009正式揭露《魔兽世界》第三部资料片：Cataclysm。暴雪娱乐创意开发副总裁Chris Metzen表示游戏将会“为艾泽拉斯大陆带来耳目一新的改变”。

新资料片为部落玩家添加新的地精种族，而联盟阵营方面则新增了狼人种族。此外，Cataclysm将等级的上限再往上提高了5级，即本资料片中玩家的等级上限提升到了85级。



EA Maxis 裁员
IGN.com
2009年8月26日

Activision的子公司Raven Software对辖下的人事部署进行了精简，EA也随之宣布旗下负责开发《孢子》与《模拟人生》的Maxis开发团队也需要进行人员精简。

EA发言人对此称开发团队的业务扩张与人事精简在业界中都是一件很平常的事，且即使经过此次裁员，依然会对日后发售的《孢子》系列游戏充满信心。然而EA并没有明确公布本次“精简”究竟裁减了多少名员工。



Pyro Studios 或将制作《盟军敢死队》新作
1up.com
2009年8月24日

Pyro Studios似乎正在准备制作《盟军敢死队》系列的新作，有消息指出在Pyro Studios完成手头上Planet 51的工作之后，将会制作一款二战题材的游戏。

这款尚未命名的新作在结构风格上比较类似《盟军敢死队2》，而不是面世之后一直受到广大玩家的抨击Strike Force。Pyro Studios也曾表示Strike Force“制作上有失误”。



Turbine因《龙与地下城Online》纠纷起诉雅达利
ComputerAndVideoGames.com
2009年8月28日

《龙与地下城Online》开发商Turbine日前称“因雅达利无法达到当初约定时的发行及分发要求”而起诉雅达利，要求雅达利赔偿3000万美元。

根据Turbine的说法，雅达利因没有投入必要的资源去有效推广及发行《龙与地下城Online》，使得Turbine为了要让该款游戏继续顺利运营，被迫另外去完成原本属于雅达利要完成的工作，因此违反了当初立定的协定。

提升游戏的可用性

■原文载于Gamasutra.com ■翻译 Cheung

我经常从开发者口中听到这样的抱怨：某个游戏的概念、内容以及美术设计都十分优秀，但是其用户界面却是一大败笔；游戏十分难于操控、不够易用或是反应太慢，这些使得玩家无所适从，难以继续游戏。这样做的后果往往是让游戏的销量和游戏的内容同时变得愧对任何人。游戏开发者真应该仔细地花些时间思考这个问题。

一个好的用户界面要具备哪些要素？毫无疑问地，制作好用又好看的用户界面少不了大量经验及良好直觉。而如果有了制作的具体方法那恐怕会是更锦上添花——在本文中，我们将对此进行定义，并聚焦于4个方面：易学、简洁、效率以及美感。

易学——整个系统有多容易上手

这方面主要关系到初学者的入门，大多数的开发者都喜欢让玩家一条龙直接学习用户界面的所有功能，于是，在很多游戏里都有为新手提供安全环境方便让他们学习游戏方式及游戏运作机理的各种“教程”。

但即使玩家掌握了游戏方法，用户界面的设计上也应该尽量避免让玩家去回想使用方法。通常，在屏幕上留下适当的提示，比起让玩家去记得所有的操作方法要好得多。格斗游戏是个特别的例外，因为这种游戏就是要玩家苦练各种战斗动作的按键组合，但即使是在这种游戏里面，也不会将一切都隐藏得很深。

易学同时也可以指控制器的按键分布的前后一致：如果“W”键在某类别的游戏中是“前进键”，最好贯彻始终地保持这样的设定。游戏界面易学易上手意味着新玩家拿到游戏之后可以马上轻松入门，繁杂的用户界面通常都不易学，结果就是大量玩家难以进阶，永远停留在新手的位置。

效率——尽可能快速完成各种指令

游戏开发者经常必须要意识到要从效率、易学、及简洁三方面相互之间作出平衡，而这个问题的基本原则，则应该看游戏的目标玩家对象群体的人群分布比例。如果游戏是倾向于为骨灰级提供更多便利的，那么，牺牲一点简洁与易学的要素来换取更多更有效的游戏控制则可被认为是可以接受的。

《星际争霸》恐怕就是最好的例子，《星际争霸》有相对高效的用户界面让玩家可以通过按下键盘上的按钮来快速完成各种指令。而同时，这就为这款游戏带来了“易于上手难于精通”这种评价，而《星际争霸》中，某些单人模式的战役实际上就是进阶的游戏教程也很好的反映了这个设计。

简洁——控制方式是否足够简单

游戏的控制应当设计得尽可能简单，但这并不等同于傻瓜式设计，简洁的其中一个标准，就是用户界面是否足够直截了当，然而这通常会影响到前面所提及到界面工作效率。而好的用户界面，应当是只需使用尽可能简洁的控制指令而又可以保持足够多的功能及效率。

有些不错的游戏控制方式就设计得十分之简单，例如Strange Attractors，玩家只需要用一个按键就可以来回开关游戏中最重要的重力设定，又例如Katamari Damacy，玩家仅需使用两个控制摇杆就可以完成游戏中绝大部分的动作。

美感——玩家是否会欣赏用户界面的设计

这一点尚且有争论的余地，有很多人会认为：整套游戏中最重要的用户界面的观感。在这方面我们认为，游戏应该倾向重视反应速度一样，重视视觉与声音输出的设计。游戏的动作应该要清晰、明显、易于选择。应选用合适、调和以及易于让人注意的图像与声效，用户界面的风格应当密切贴近游戏的风格，好的游戏用户界面绝对可以升华玩家的用户体验。

总结

用户界面是游戏中最重要的元素之一，设计恶劣的用户界面只会赶跑一群玩家，而精良的设计则可以全面提升玩家的游戏体验。

当然，要同时改进各种要素是一件十分困难的事，因此，通过仔细思量游戏的最终目标，来调整用户的界面的功能与各种要素之间的平衡是一件十分重要的事情，只有这样，才可以制作出让各位玩家都感到满意的作品。



格斗游戏范例《街头霸王 II》



《星际争霸》其高效率的控制方式让玩家可以迅速完成广泛的动作



新版《Madden NFL》拥有两种操作方式，一组是新手模式，另一种是专家模式。



Wii 菜单系统拥有平静柔和的美学设计

LOVE PLUS现象

■广东 Cheung





LOVE PLUS中的游戏女主角很会打扮自己

近段时间，KONAMI在DSi游戏掌机上新发布了一款名叫Love Plus的恋爱养成游戏（原文为片假名写成的ラブプラス，罗马音Love Plus）。这款首批发行量不过区区5万套的小众游戏却迅速掀起了一阵追捧热潮，在日本御宅族中引起了广泛的影响。无数御宅族不但购买了数份游戏及配套的DSi游戏机，更是做出了一些旁人看来近乎荒唐的行为。包括《产经新闻》在内的多家日本媒体都对Love Plus造成的"御宅族中毒沉迷"进行了报道，并统一使用了一个新造名词："Love Plus现象。"

众所周知，御宅文化是日本ACG界的一道风景，对日本游戏动漫文化有兴趣的玩家应该不会对这个名词感到陌生，而"萌文化"更是御宅文化圈中的核心文化之一。在本次的Love Plus事件中，这些御宅群体已经不局限于如过往一般收集点动漫游戏人物的模型手办、声优CD之类的周边就满足的程度了。在报道这次匪夷所思的Love Plus现象之前，我们首先来了解一下本次事件的"罪魁祸首"，KONAMI制作的掌机游戏Love Plus。

除了实况足球和潜龙谍影，恋爱养成游戏一直是著名日厂KONAMI的看家法宝之一。虽然心跳回忆系列最近几年搞成了女性版（Girl's Side）逐渐走上了迎合腐女的邪道，但此番的Love Plus显然也是家底深厚。刚上手时的Love Plus是一款平淡无奇的恋爱养成游戏，只有3名女主角和简单到离谱的主角属性锻炼要素，一度让购入者觉得这是一款脑白金时代的骗钱掌机作品。但细玩之后却发现这款游戏看似简陋的操作界面和诚意不足的画面之下隐藏着令人瞠目结舌的内涵。

首先说说Love Plus相较于传统恋爱养成游戏的不同之处：其一，这是一款可以与真实时间同步的恋爱养成游戏。其二，这款游戏充分利用了DSi掌机的机能，玩家可以通过麦克风与游戏中的女主角进行互动，女主角能够听懂一些简单的词句，比如她的名字，比如告白的甜言蜜语，再做出相应的反应。玩家还能通过DSi的触摸屏和女主角进行"亲密接触"，比如牵手和Kiss。其三，这款游戏有着异常丰富的细节设定。根据制作人访谈，光是女主角的发型就超过了500种，女主角的服装、对话，甚至化妆都包含了海量的可选项。作为一款容量达到了恐怖的250多MB的恋爱养成游戏，Love Plus的诚意令人震惊。其四，大部分恋爱养成游戏都在玩家追求到了女主角，也就是女主角告白之后达成游戏的结局。但在Love Plus，女主角对玩家告白意味着游戏才刚刚开始：和女朋友的日常交流才是这款游戏真正的重点。

好了，让我们来看看Love Plus的以上特性对御宅族来说意味着什么。Love Plus有一个邪恶的别名：便携女友。这个别名对Love Plus的形容非常到位：这是一位全天候的，对玩家的行为能够做出反应的，有自己个性的，在御宅族的妄想中能够对话能够触摸能够亲吻的随身携带女友。配合上KONAMI"毒性十足"的诚意之作，三位女主角，较年长的宁宁姐姐（声优为皆口裕子），同龄人的高岭爱花（声优为早见纱织）和年龄较小的小早川凛子（声优为丹下樱），用制作者









复数购入LOVE PLUS及DSi掌机的玩家

内田明理自己的话来说，是对应了“男人喜欢的不同年龄段的3种女性”。虽然只有三位女主角，但每位女主角却都是有着千变万化的个性和装扮组合，甚至会根据和玩家相处的时间和对话来逐渐改变自己的形象，让屏幕前的玩家恍然产生面对的是真人的错觉。

相信诸位已经对Love Plus这款游戏有了一个大致的概念，那么接下来就请了解下日本的御宅族究竟为这款游戏疯狂到了怎样的地步。

Love Plus现象之一：购买复数游戏卡带及掌机

本现象出现在对3名美少女完全无法取舍的优柔寡断的御宅族的身上。如前文所述，Love Plus是一款与真实时间同步对应的游戏。而3名女主角都有自己独特的个性和独特魅力所在。无法做出选择的御宅族只能一次性购入3台DSi掌机及游戏，将3台掌机都随身携带，以便同时攻略3位美少女，并且一次性和3名“女朋友”进行交往。中毒更深者甚至有购买四套、五套、六套游戏带掌机这样的离奇举动，原因无他，只是为了进行上述的与复数“女友”交往的同时再与“温柔的爱花”和“傲娇的爱花”这样的同一女角非同类性格交往，满足用不同的态度去面对相同的女主角的需求……

Love Plus现象之二：神奇的8X4花王止汗剂

不少御宅族痴迷Love Plus到了混淆游戏与现实的地步。他们开始在现实中给游戏的“女友”购买礼物，比如女主角喜爱的零食、特定口味的薯片、润喉糖和鱼肉罐头之类的。当然游戏中的“女朋友”是拿不到这些礼物的，购买来这些礼物也不能和游戏产生互动（其实KONAMI不应该错过这个商机啊），但为了追求“现实感”，这些御宅族似乎根本没有考虑过为游戏中的“女友”购买礼物究竟“现实不现实”这种问题。别以为他们疯狂送礼就局限于“食物”上，日本知名论坛2ch上就有御宅网友自曝到曾花费了41万4900日元为“女友”凛子购买了一条贵重品项链……

当然，比起神奇的8X4花王止汗剂的故事来，为女友购买礼物的御宅族还算是中毒尚浅的。8X4花王止汗剂的典故同样源自2ch论坛。话说游戏发售后不久，有位御宅族仁兄发帖诉说他的烦恼：他的女友和他约会的时候，女友使用了香水，但现实里的他闻不到，于是产生了上街去购买香水的念头。但碍于御宅族的害羞本质，他似乎觉得香水店的大门很难踏入。有御宅网友回帖传授经验道：超市中可以买到一种名叫花王8X4的止汗剂喷雾，这种喷雾的味道据说能够在屋子里营造出一种“女高中生特有的贴身衣物的味道”。从此花王8X4止汗剂便一发不可收拾，甚至卖到相关超市脱销，此后甚至还有专门研究何种香型的止汗剂在何种情形下与哪位女主角最相配的极端学说出现。

Love Plus现象之三：实时实地约会与Kiss

鉴于Love Plus有着真实事件同步的游戏模式，众多御宅族为了最大程度的追求与女友交往的真实感而选择了实时实地约会。往往体现在约会前一个晚上睡个大早，天刚亮就兴奋得睡不着，然后精心行装打扮，在“事先约定”的时间带上DSi和女友到“约会”的实际地点，如公园影院动物园什么的，实地实时进行约会。

鉴于Love Plus约会系统的核心便是Kiss，而Kiss的进行有赖于玩家在DSi掌机上的触摸屏上进行“近距离接触”，为了达到最好的Kiss效果，广大的Love Plus御宅玩家发明了无数邪道手法。Kiss前的“爱抚”阶段对玩家触摸的“手感”要求非常高，无论是力度的拿捏还是触摸范围的判定都非常严格。坊间盛传据说用某个品牌化妆棉棒触屏的效果最好，如果诸位有幸在郊外公园看到有形迹可疑的DSi玩家用棉棒在掌机的触摸屏上比比划划的，那必然是Love Plus玩家无疑了。而实际Kiss的时候，据说是嘴唇碰触液晶屏的效果最好，我们有理由相信无数御宅玩家肯定就是这么干了。但Kiss不光是技术活还是体力活，由于游戏中的隐藏服装隐藏发型什么的和Kiss的次数有必然关系，所以也有人研究出了“橡胶指套”这种山寨手法，据说和真正用嘴唇的效果非常接近……

除此之外，据说这些御宅族玩家的作息时间在玩Love Plus之后变得非常的规律……

Love Plus现象折射出的不过是日本的御宅文化中的很小一个缩影。御宅一词本身在日语中略带贬义，但笔者在本文中并不希望对Love Plus现象乃至御宅文化本身做出任何的价值判断。御宅文化看似偏执甚至离奇，却也是受众不少的生活方式，其处世态度和心态不足为外人道也。无论各位看官您看过本文后的心情如何，还都请对他人的生活态度保持宽容和平和的态度。

也就是说，笑过就好了。



新资料片的日本文化圈



传说中的花王8X4止汗剂，他们真不是开玩笑的



有人为游戏中的女友购买了价值41万日元的项链礼物，不过看到了作为背景的MacBook Pro的键盘，大家也就释然了

英伦漂流日记

■本刊特约记者 Clond

1.在阿姆斯特丹机场将NDS玩到没电的时候，我登上了去纽卡斯尔的飞机。欧洲的夏天，白天很长。我在飞机的窗边看到了太阳慢慢地落入海平线以下的完整过程。到达纽卡斯尔的时候是当地时间晚上10点，天终于黑了。泰恩河畔星星点点的灯火连成一片，很是壮观。

空空荡荡的机场，没有空调。我叫了一辆出租，司机用一种很奇怪却又似曾相识的口音问我要去哪里。车开往杜伦的路上我突然记起，他的口音和美剧《How I Met Your Mother》里第一季那个亚裔出租司机简直一摸一样。

这就是另一个世界了吧。我望着窗外，试图找到一些不一样的风景。可是除了空旷的马路无尽的草地还有昏黄的灯光之外，什么也没有。就这样，我在英国小城杜伦开始了我的异国的生活。

2.杜伦，或者叫达勒姆，位于英格兰东北部，是一座真正的大学城。杜伦大学是仅存的学院制大学之一，各个学院分散在城市的各处。

按照中国的标准来说，只有8万人左右的杜伦实在不算一个城市。刚来的时候，大部分学生都还在放暑假，街上有些冷清。市中心有一个小的广场。每到周末的时候，这里就变成了农贸市场，卖一些新鲜的蔬菜水果和糖果之类的东西。

诗人北岛曾写过：“杜伦是个幽静的小镇，有条小河从市中心穿过。桥上总是有个流浪汉拉手风琴，一条老黄狗趴在旁边。他神色安详，若有所思，似乎只专心于脚下的河水与琴声。”20年后的杜伦，依然能在桥上听到悠扬的手风琴声，不知那个演奏的老人是否还是北岛笔下的那位流浪汉。只是文中的老黄狗，早已不见踪影了吧。

站在桥上，就能远远的看到著名的杜伦大教堂了。电影哈利波特系列里的霍格沃茨魔法学院便取景于此。每年都会有众多杜伦大学的学子在这个有着千年历史的地方参加开学典礼，或是学位授予仪式。只是，学生隶属于哪个学院，是在申请杜伦大学的同时一起申请，而不是由那顶神奇的帽子来替你选择了。

3.这里的学习强度是很大的，有大量的书要看，大量的论文要写。每当在论文的截止前几夜，都能看见很多宿舍整夜的亮着灯。

杜伦大学的中国学生基本都集中在商学院和法学院。对于未来的学习强度，在学长学姐们那里有着非常恐怖的传说。一页薄薄的证书很难混，特别是对于刚来不久英文还不太灵光的中国学生。

也因为逐渐加大的学业压力，我的Xbox 360最近开机时间骤减，成就增长非常缓慢。

4.虽然杜伦是一个仅有8万人口的小城，但也许由于是大学城的缘故，却有着为数不少的游戏店。Game、Game Station、Grainger Games都是全国连锁的店铺。店面不大，但流行的游戏却颇为齐全。

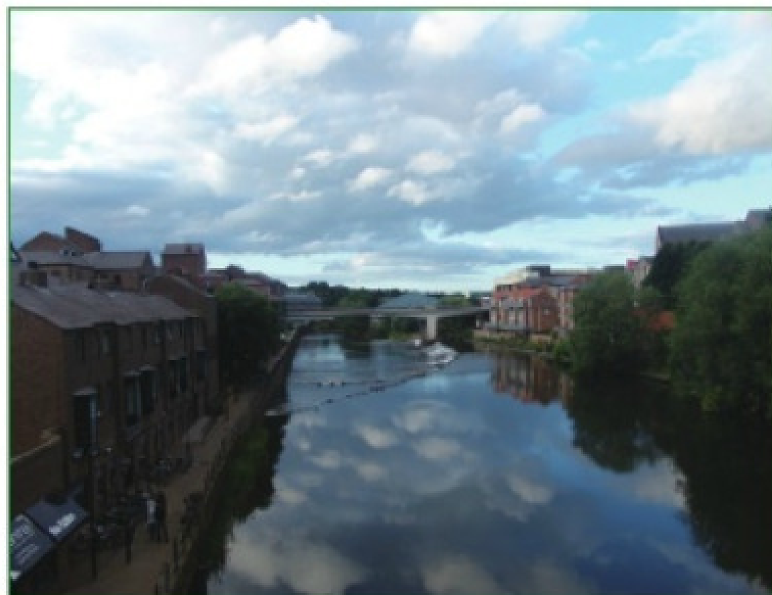
店里的游戏按照平台分布在各个货架。每个平台的货架上，各个游戏又按照畅销度陈列着。在PC平台的货架上，风光无限的《魔兽世界》仅仅排在第三位。排名第一位的游戏也许很好猜，就是EA刚发售不久的《模拟人生3》。这个系列从我中学时期一直大卖到现在，累计已经售出了上亿份。而排在第二位则是《足球经理2009》，英国人对于足球的狂热是毋庸置疑的，在杜伦街上，能看到很多穿球衣的人，从巴塞罗那到曼联到国米都有，而在15分钟火车外的纽卡斯尔，满街就只剩下“喜鹊”纽卡斯尔队队服了。可惜的是，这支有着众多球迷的老牌球队在今年不幸降入了英冠联赛。

除了专门的游戏店，音像店和玩具店也有游戏出售。就连杜伦最大的超市TESCO里，也有Wii和NDS系列游戏的专柜。我曾想在TESCO买一本Xbox 360的官方杂志，可是犹豫了很久，还是决定省下这5.99英镑。这个国家的书都非常贵，一本二手的教材再低也需要20～30英镑，而这钱是没有办法省掉的。

5.来杜伦的第二天早上，我在ICELAND超市买了一大堆微波炉食品，后来我才发现，原来食物可以这么难吃的。有一天我在TESCO超市看见馄饨就想买。可是仔细一看，居然是意大利风味的馄饨，番茄奶酪馅的，吓得我赶紧放回货架。谁能告诉我这意大利馄饨是啥味道？番茄和奶酪真的能做馄饨陷么……

不知为何，这个国家的人似乎对土豆有着特别的热爱，学校食堂提供丰富的


杜伦街头


杜伦市中心桥上


杜伦市中心桥上远看大教堂


火车站远看杜伦


传说中全英第一的fish and chips

土豆大餐，从土豆片到土豆泥到土豆饼到土豆块。说起土豆，就不得不说英国最富盛名的炸鱼薯条了。Fish and chips作为入选过中学英语课本的名吃，自然是不可错过的。上个周末，我去了海边小城维特比，那里有传说中全英国最好吃的Fish and chips餐馆Magpie cafe，新鲜的鱼和薯条配上柠檬汁的确鲜美无比，约克夏茶也别有风味。只是这店份量实在太过厚道，最终也没能吃完，自然也没有胃口品尝餐后甜点约克夏布丁了。

我们请对门宿舍的几个泰国同学和一个巴勒斯坦姑娘吃过一次火锅，底料是我从重庆带来的。因为民族习惯问题，泰国人不吃牛肉，而穆斯林不吃猪肉，所以火锅变成了鸡肉海鲜专场。泰国朋友们倒是吃得面不改色还能谈笑风生，巴勒斯坦姑娘Senna很快被辣得跑出厨房到处找水喝。后来我对她说：“我问过你能不能吃辣，你说可以的啊。”她很委屈地说：“我怎么知道中国菜那么辣，我常去我们国家的中餐馆，可是他们的菜基本都是甜的。”

作为穆斯林，Senna最近开始了斋月，也就是说在天黑之前，不能吃任何东西，甚至喝水。在这个英国这个高纬度国家似乎特别难熬，因为每天4点天就亮了，而9点多才会天黑。

6.来英国之前，有朋友让我帮忙购买桌面游戏《战锤40K》里的Hive Tyrant，我当时想，也许这东西要去伦敦才能买到吧。可是有天上课的路上，我看见一家叫Games workshop的商店的橱窗里摆满了战锤系列的各个兵种。后来我才知道，Games workshop就是战锤系列的官方店。没想到“战锤”系列桌面游戏那么受欢迎，连杜伦这样的小镇都有很多爱好者。

驻足观看的时候，店员很热情地让我去店里看看，他说他们店最近有一些欢迎新手的活动，比如新买来的战锤系列的兵种模型都是没有染色的，他们会提供免费的课程教你上色，甚至设计并在模型上画上属于自己的标志。我一时记不起Hive tyrant这个词了，就告诉他我想买《战锤40K》。他笑了笑，并且指着一大片的货架说这些都是《战锤40K》，然后推荐我买一个价值50英镑的起始包，包含了新手第一次战斗所需要的所有兵种。

商店的两边都是货架，摆满了“战锤”和《战锤40K》系列的各种商品。而在中间的桌上，就是桌面游戏的战场了，其中两个桌上很多人围在一起激战正酣。我不太明白规则，但是看到桌上的城堡、森林、高大的战车、各种各样精致的兵种，不免还是觉得有些震撼。组建一个强大的军队应该会花费不少的时间以及金钱，比如后来我终于花30英镑才买到了Hive tyrant。据说《战锤40K》之所以叫这个名字，不仅仅因为故事发生在“战锤”的40 000年之后，也因为传说中你至少需要花费40 000英镑组建自己的军队，才有实力去和别人对战。

7.来到学校两周后，我参加了在英国的第一次Party。Party的举办地在Fisher house，也就是我所属的Ustinov学院的酒吧。

学校的酒吧消费都很便宜，特别是和国内相比。角落里的大屏幕投影正在直播英超联赛，这个赛季的英超联赛我估计都得在这里看了。购买转播英超联赛的天空体育频道最少需要40英镑每月，相比之下，国内声名狼藉的天盛竟然显得如此划算。

有中国学生带来了吉他，自弹自唱了一首《爱我，别走》，后来发展为在场为数不少的中国学生的大合唱，而老外们只得一边打拍子一边干瞪眼。

Fisher house的另一个房间是娱乐室。我的台球技术实在太差，以至于他们觉得应该拍下来发到Youtube上作为搞笑视频供人欣赏。台球和桌上足球都是投币的，只接受50便士面值的硬币。不幸的是，使用学院的洗衣机和烘干机也需要两枚这样的硬币，导致这个面值的硬币非常稀缺。我们开玩笑说，以后再酒吧和洗衣房门口以80便士的价格出售50便士面值的硬币，或许能赚不少。

娱乐室里还有一台Wii，我们以2英镑的价格租借了两小时。因为在国内的时候玩过一段时间，我的Wii网球技术在这里显得有些鹤立鸡群，4个ACE球结束发球局引来一阵赞叹。我的搭档Allison来自美国的俄克拉荷马州，现在在学校的语言中心攻读英语文学的博士学位。和美国人交谈总是很轻松，多年美国电影美国游戏美国电视剧的熏陶下，我到现在依然对英式口音十分不适应，特别是杜伦所在的东北英格兰，泰恩塞得口音连很多英国人都无法听懂的。她说她是《逆转裁判》系列的爱好者，欧美人也会喜欢这个游戏让我很吃惊。我说到英国超市里的奥尔良烤翅都叫“中国鸡翅”，她告诉我新奥尔良的肯德基也是没有新奥尔良烤翅的。

8.9月到了，有时候我出门时阳光明媚，冷风却不时吹来。也许快要迎来秋天了吧。这个没有夏天的国家的夏天结束的时候，我的生活才刚刚开始。地球的另一边，生活依旧是生活，琐碎而平静。


纽卡斯尔街头


纽卡斯尔联队的主场——圣詹姆斯公园球场



排队等待吃fish and chips的人群


新手的战锤战场


games workshop

INDY GEN CON THE BEST FOUR DAYS IN GAMING!

海上东来客，放眼阅天下——GENCON 2009纵览



每年一度由GENCON LLC公司举办的GENCON是北美规模最大，也是最著名的游戏展会之一。展会的特色在于各式的桌面角色扮演游戏（原始意义上的RPG，现为和电脑上的C（Computer）RPG区分，被称为T（Table-top）RPG，两者组成了RPG这个游戏类型），微缩模型战棋，桌游，真人角色扮演，集换式卡牌，策略游戏和电子电脑游戏。除此之外，与会者还可以投身于各式各样的竞赛和互动之中。

它经历过60至70年代战棋的辉煌，参与了80年代桌面角色扮演游戏的黄金10年，承受着90年代传统类型游戏市场的萎缩，也见证了21世纪初的转折与复兴。在E3和GC等展会遭遇挫折，转入颓势的时候，GENCON依然扮演着游戏文化领域中流砥柱的角色。

今年的GENCON展会吸引了2.8万名游戏玩家和设计人员参与，有包括动视暴雪、索尼、科乐美这样的电子游戏大厂，也有威士智、万代这样以模型设计和平面设计为主的专业厂商，在短短的4天时间里进行了近7000场的专题研讨会、现场跑团、竞赛和宣传推广活动。

在这些活动当中，最值得注意的便是角色扮演游戏界的顶级奖项ENnies（GENCON EN World RPG Awards，简称ENnies，下同） 2009的评选。今年的评选决出了包括年度最佳产品，最佳冒险模组，最佳电子出版物等等共计20个奖项，可以说是全面地展现了过去一年中欧美纸上游戏、桌游、战棋和集换式卡牌与模型的发展状况。本文以ENnies评选为线索，对GENCON上出现的优秀作品略作一二简介，读者们可藉此对桌面角色扮演游戏——欧美游戏创造力的源泉的发展现状作一些了解。

GENCON 的过去与现在

——在一片黑暗的寂静之中，上帝说，要有光。



经典版的GENCON徽标


Gary Gygax在2007年的GENCON上

从某种意义上来说，在40年前，Gary Gygax为RPG打下的烙印与构建的框架，至今仍未改变。他留了两样东西（或许更多），“龙与地下城”和GENCON，前者至今仍然是RPG游戏的代名词，后者则是角色扮演玩家永远的盛会。

首届GENCON举办于1967年，当时只是一场非正式的战棋游戏爱好者聚会，在威斯康辛州日内瓦湖畔Gary Gygax的家中举办（后来这场聚会被称为“GENCON 0”）。而后在1968年，Gary Gygax用50美元租下了日内瓦湖边的一座园艺馆，作为第一届正式展会的会场，当时只是作为战棋玩家们交流的集会而已。它的名称来源于“日内瓦聚会”（Geneva Convention，两个单词各取前3个字母），意指展会在日内瓦湖畔举行，同时也暗喻着著名的日内瓦会议（一系列战争中人道主义公约的签订地）。当时玩家以战棋类为主要兴趣的风潮，由此可见一斑。

第一届的展会有大概100名左右的参与者。国际战棋基金会（International Federation of Wargamers，IFW，也是由Gary Gygax发起成立的组织）赞助了第一届GENCON。此后的几届展会主题都围绕着桌面游戏和微缩模型战棋。其中最值得记上一笔的莫过于1969年第二届GENCON，在那场聚会上，Gary Gygax遇到了Rob Kuntz和Dave Arneson，这三位就是之后龙与地下城游戏的缔造者。

1973年，Gary Gygax和好友Don Kaye一起成立了一家伟大的公司：TSR，这家公司日后将会推出第一款真正意义上的角色扮演游戏，创造无数个奇幻世界设定，并见证角色扮演游戏行业的兴衰。但是在当时，它所做的一切都只是在为今后的成功奠基而已。

自1976年开始，GENCON被交由TSR公司举办和管理。TSR选择在美国几个不同的地区以不同的后缀举办聚会。最初的两年（1976和1977年），展会在加利福尼亚举办，名为GENCON West。而后在接下来的10年中，展会在威斯康辛州南部几个不同的地点间流动，包括军队礼堂、乔治威廉斯大学等等，1978年开始，GENCON West在威斯康辛大学湖畔校区举行。

与此同时，在1978年到1984年间，佛罗里达州的杰克逊维尔市也举办着一年一度的GENCON South。另一方面，1981年，第一届GENCON East在新泽西的切里山举行，而后在宾夕法尼亚州的切斯特市举办。

1985年，GENCON再次回到了密尔沃基市，由于规模的扩大，组织者将活动安排在密尔沃基展会中心（Milwaukee Exposition & Convention Center & Arena，MECCA）举行。自此开始，GENCON进入了称为MECCA时期的黄金10年。从1985年到1995年的时间里，展会的声势逐渐到达了巅峰，GENCON也逐渐成为全球首屈一指的角色扮演和桌面游戏类展会，成为了纸笔游戏行业的标志性事件。在这段黄金时期中的1992年，GENCON打破了美国游戏展会参与人数的最高记录，达到了18 000人，与之竞争的Origins展会（创立于1988年）显得黯然失色。

这些成功的背后，就有后来的新东家，威士智（WotC）的功劳，在1993年的GENCON展上，威士智公布了当时的最新产品：万智牌（Magic：The Gathering，MTG），整个桌游界为之疯狂，当时总计卖出了250万张，人们对这种新产品集换式卡牌的喜爱使得GENCON将其他竞争对手远远抛在后面，并在1995年创造了超过30 000人的会展参与人数纪录，至今未能打破。





GENCON展会衫

威士智所创造的集换式卡牌游戏为他们带来了丰裕的现金流，而当时的TSR却因为过于臃肿的产品线而深陷于利润下滑的泥潭之中，这也就促成了1997年威士智对TSR的收购，不过这一连串的商业运作还没有结束。正所谓螳螂捕蝉黄雀在后，1999年，威士智被更庞大和上层的捕食者孩之宝（Hasbro）相中，成为了后者的一个下属公司。随后威士智宣布GENCON将会在2002年离开密尔沃基市，另寻场所取代MEC（1998年密尔沃基展会中心更名为中西航运中心，MEC）。在此声明之后，Peter Adkison，也就是威士智的创



GENCON SoCal的徽标

建者，在2002年设法从孩之宝处将GENCON的所有权购至私人名下，同时成立了GENCON LLC公司全权处理会展事务。

2003年，成为独立展会的GENCON转移自己的主会场至印第安纳波利斯会议中心，一直到现在。原有的GENCON West、GENCON East、GENCON South等分会也随之逐渐聚合为两大分会，即在印第安纳波利斯主会场的GENCON Indy和在加利福尼亚州阿纳海姆市的GENCON SoCal。

GENCON Indy的规模更大一些，保持在每年25 000人左右，与20世纪90年代和21世纪初GENCON展会持平。重要活动也更多，2004年，威士智就在GENCON Indy上举办了龙与地下城30周年的庆典。GENCON SoCal规模较小，在2005年大约有6300名参与者，在2007年1月26日，GENCON SoCal正式宣告取消。



威士智在今年的GENCON上举行了龙枪系列诞生25周年的庆典

在2006年年中，GENCON LLC宣布将提供更多展位空间给视频游戏，以便在E3缩水的情况下，让新兴的电子游戏厂商有平台可以展示他们的产品。

GENCON的国际影响

GENCON在90年代来到了欧洲，欧洲的第一届GENCON于1990年在英国的苏塞克斯郡举办，1994年在西班牙的巴塞罗那也举行了GENCON Barcelona，此后在1998年的荷兰举行了GENCON Benelux。1999年又新增了GENCON Europe展会，在比利时举行，此后2000年至2003年，每年都有GENCON UK在英国举办。



英国GENCON展会的徽标





澳洲GENCON的徽标

2006年，GENCON LLC公司宣布将在法国巴黎举办新的官方GENCON Europe，第一期展会接纳了大约4000名参与者。2008年7月，在澳大利亚布里斯班举行了GENCON Australia，这是GENCON 第一次在亚太地区举办活动。

ENnies的历史和介绍

今年是ENnies奖的第九个年头，也是该奖项在GENCON 上的第八次露面。



ENnies是一个每年一度，由玩家们投票产生结果的游戏奖项，用于评选出最优秀（品质，运营，设计等诸多方面）的桌面角色扮演（TRPG）游戏。并对游戏设计者，撰写者和艺术工作者进行颁奖以彰显他们的功绩。这是一个完全由投票数来确定最终获奖者的评选，可见得最终获奖者的品质一定能够得到相当多数玩家们的认可。还有什么能比这更能够让游戏设计者感到荣耀的呢？

2002年，在经过一年的筹备和实验性评选之后，老牌TRPG专题论坛EN World与GENCON 展会组织者合作，设立了ENnies——一个专门用于评选过往一年间最佳TRPG游戏及其制作者的专业性游戏奖项。

最初组织者将该奖项构思为一个网络性的评选，但是后来他们发现，与著名展会GENCON 在地面上的实体活动合作能够使得ENnies更好地发展，也因此从2002年开始，ENnies颁奖庆典就成为了GENCON Indy上每年一度的固定活动。同时，EN World也修正了该奖项原来主要针对龙与地下城D20系统产品的定位，现在的ENnies评选范围包括了所有类型的桌面RPG游戏，包括各种扩展资料集、第三方产品、游戏工具乃至衍生产品。

与此同时，奖项的组织者也不断地补充着评选项目和内容，以期适应实际需要。随着TRPG的不断发展，同好网站、辅助游戏程序等等领域也成为了游戏玩家们关注的热点，今年的ENnies评选共计有20个奖项，涵盖的范围较之过往更全面更广，从这一点来说，ENnies奖无愧于专业性TRPG评选的称谓。

2009年ENnies奖项设置

最佳美术设计，封面（Best Cover Art）

规则书和设定集的封面美术评选，现今的TRPG作品往往极为重视封面和封底的质量。这股风潮是自白狼的黑暗世界系列开始的，厚重神秘的油画风格完美地包装了其华丽而又颓废的作品风格，似乎比作品本身更能吸引消费者。

最佳美术设计，插页（Best Interior Art）

书籍内页的插画，以素描为主，龙与地下城的怪物原画稿能够让读者将抽象思维寄托其上，同时又没有破坏想象力的空间。战锤的大篇幅素描则充满了中世纪的宗教神圣感。

最佳地图制作（Best Cartography）

桌面角色扮演游戏的最关键道具就是地图，它能够标示出玩家人物所处的位置和四周的状态。设计得当的地图能够让玩家感觉身临其境，完全沉入游戏制造的氛围当中。虽说是“地图”，其实也包括了海图、太空星图等等各种地理环境的示意图。

最佳文字写作（Best Writing）

叙事的风格和文笔是让玩家和读者融入架空世界的必要手段。好的文笔和充满戏剧性的故事结构能让作品拥有极为忠实的支持者，较高的艺术性也能让角色扮演游戏拥有更多开发衍生作品的机会。

最佳产品价值开发（Best Production Values）

规则、美术、文字、内容都是衡量作品质量的指标，但是作品质量的高低与产品利润的大小并不呈绝对的正相关。这个奖项的设置主要是为了表彰那些在宣传推广自家产品和拓展现有商业模式方面做出杰出成绩的产品运营团队。

最佳规则设计（Best Rules）

规则是TRPG作品的骨架，没有可拓展性、平衡性和易上手性的规则，再好的故事与美术设计也将会被扭曲。规则是衡量架空世界中事物意义的准绳，而设计规则是需要耦合数学建模与艺术抽象两方面知识的高难度工作，其重要性可想而知。一言以蔽之，优秀的规则设计者就是游戏成功的关键。

最佳冒险模组（Best Adventure）

模组是玩家实际将会遭遇到的游戏内容，任务、遭遇、剧情、战斗。从某种程度上来说它类似戏剧剧本。有所不同的是模组会提供尽可能多的剧情发展路线的资料，以便游戏主持人带领玩家们开展游戏。

最佳怪物设定集（Best Monster Supplement）

虽然角色扮演游戏越来越重视故事性，但是战斗依然是游戏中不可或缺的一部分。而有战斗的地方，就必然有怪物，对怪物的描写与数据设置将会极大地影响到游戏的风格，而在故事剧情中对怪物背景的发掘也是许多玩家进行游戏时的爱好之一。

最佳设定（Best Setting）

世界设定是构成架空幻想的基本要素，它们往往是现实世界中几种元素的结合和折射。玩家们进行游戏的规则或许相同，但是对不同风格世界的喜好却是千差万别的。随着TRPG游戏的不断发展，单一重复的世界设定正在慢慢地被拓展新领域的异质设定所取代。

最佳支援资料集（Best Supplement）

有时候，玩家需要一些专题性的资料以进行游戏，例如具体城市的场景、某个小众文化的全貌等等。这就是支援资料集的作用，将这些专题性内容从一般化的世界设定集中独立出来不仅有利于降低玩家们的购买成本，也有助于内容的组织和编写的专业化。

最佳资料和附件支持（Best Aid or Accessory）

进行游戏的玩家们往往会遇到各种困惑和难题，比如规则释义上的争议、处理战利品的方式、跑团中人际关系的处理等等。各种游戏杂志和资料网站提供了许多该类问题的答案。

最佳模型产品（Best Miniatures）

游戏中常会用到各种生物的微缩模型作为指示物。除了用于跑团之外，也有许多玩家因为其精美的外形和繁复的样式系列而把收藏模型作为自己的私人爱好，这些模型往往能为游戏创造者带来大笔利润，尤其是那些集换式的模型，例如DDM。

最佳徽记设计（Best Regalia）

徽记设计是游戏的美术设计工作中独特的一部分。自欧洲封建制时代的家族纹章开始，到今日各类单位部门的形象Logo，都可能成为角色扮演游戏中的一部分。为架空世界中的各种团体设计独特的标志，就是徽记设计工作的主要内容。

最佳电子书籍（Best Ebook）

电子文档逐渐成为TRPG产品发行方式当中的一种。也有越来越多的杂志采用网上付费购买的方式发行自己的产品。

最佳免费产品（Best Free Product）

免费产品往往是一些著名作品的预览版，或是一些拥有开放性知产许可证的游戏规则引擎。

最佳网络站点（Best Website）

网络是对新游戏内容最敏感的传播平台。以角色扮演游戏为专题内容的网站层出不穷，形式各异，包括博客、论坛、维基和新闻列表等等。

最佳播客（Best Podcast）

视频技术和播放设备的提升使得个人制作视频节目成为了可能，而各种主题的角色扮演游戏播客为了解玩家们的线下活动提供了方便。

最佳游戏（Best Game）

这是对游戏作品品质方面的最高褒奖，“最佳游戏”的称号代表着该作品的美术、文笔、规则都无懈可击，是同一年作品中的最优秀者。

年度最佳产品（Product of the Year）

与“最佳游戏”的称号相比，“年度最佳产品”还添加了对市场价值开放方面的评判标准。从某种意义上来说，这是“最佳产品价值开发”和“最佳游戏”两个奖项的结合体，获得这个称号意味着该产品是本年度当之无愧的王者。

消费者心中最佳出版商（Fan Award for Best Publisher）

这是一个完全由消费者投票产生的奖项。要得到消费者的喜爱和信赖，不仅仅需要推出优秀的产品，更要在行销、宣传和售后服务方面尽善尽美。

2009年ENnies奖金奖获奖作品与厂商

最佳美术设计，封面（Best Cover Art）
金奖：CthulhuTech
厂商：Catalyst Game Labs（catalyst_logo_262w.gif）

最佳美术设计，插页（Best Interior Art）
金奖：Dark Heresy RPG
厂商：Fantasy Flight Games（ffg.jpg）

最佳地图制作（Best Cartography）
金奖：Pathfinder Second Darkness Map Folio
厂商：Paizo Publishing（Paizo_logo.jpg）

最佳文字写作（Best Writing）
金奖：Kobold Quarterly（kobold-title.png）
厂商：Open Design（mascot.png，opendesignpodcast.jpg）

最佳产品价值开发（Best Production Values）
金奖：Dark Heresy RPG
厂商：Fantasy Flight Games（ffg.jpg）

最佳规则设计（Best Rules）
金奖：Dungeons and Dragons 4E: Players Handbook
厂商：Wizards of the Coast（Wizards of the Coast.jpg）

最佳冒险模组（Best Adventure）
金奖：Pathfinder #19: Howl of the Carrion King
厂商：Paizo Publishing（Paizo_logo.jpg）

最佳怪物设定集（Best Monster Supplement）
金奖：Dungeons and Dragons 4E: Monster Manual
厂商：Wizards of the Coast（Wizards of the Coast.jpg）

最佳设定（Best Setting）
金奖：Pathfinder Chronicles Campaign Setting
厂商：Paizo Publishing（Paizo_logo.jpg）

最佳支援资料集（Best Supplement）
金奖：CthulhuTech: Vade Mecum
厂商：Catalyst Game Labs（catalyst_logo_262w.gif）

最佳资料和附件支持（Best Aid or Accessory）
金奖：D&D Insider
厂商：Wizards of the Coast（Wizards of the Coast.jpg）

最佳模型产品（Best Miniatures）
金奖：GameMastery Flip-Mat: Waterfront Tavern
厂商：Paizo Publishing（Paizo_logo.jpg）

最佳徽记设计（Best Regalia）
金奖：BattleTech: The Corps
厂商：Catalyst Game Labs（catalyst_logo_262w.gif）

最佳电子书籍（Best Ebook）
金奖：Collection of Horrors: Razor Kids
厂商：CCP Games（CCP.eps，CCP.jpg）

最佳免费产品（Best Free Product）
金奖：A Song of Ice and Fire Quickstart
厂商：Green Ronin Publishing（gr-logo.png）

最佳网络站点（Best Website）
金奖：Obsidian Portal（Obsidian Portal.jpg）

最佳播客（Best Podcast）
金奖：All Games Considered（30894_logo.png）

最佳游戏（Best Game）
金奖：Dungeons and Dragons 4E
厂商：Wizards of the Coast（Wizards of the Coast.jpg）

年度最佳产品（Product of the Year）
金奖：Dungeons and Dragons 4E: Players Handbook
厂商：Wizards of the Coast（Wizards of the Coast.jpg）

消费者心中最佳出版商（Fan Award for Best Publisher）
金奖：Wizards of the Coast（Wizards of the Coast.jpg）

ENWorld的历史



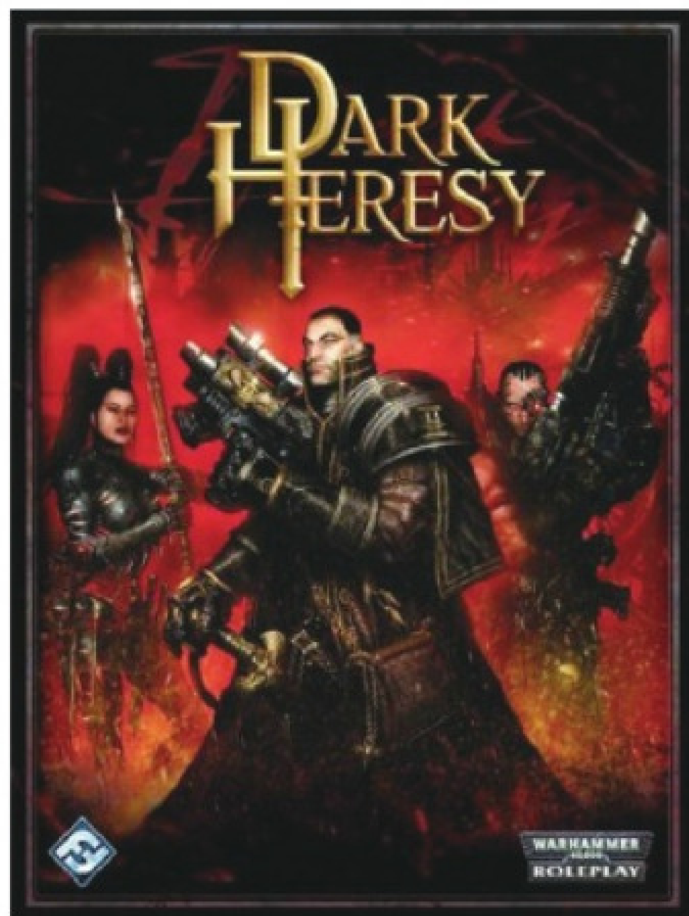
EN World的前身是“Eric Noah's Unofficial D&D 3rd Edition News”（1999-2001），一个以更新龙与地下城第三版相关新闻为主的网站，由于当时网络媒体与信息渠道的不顺畅，这个站点成为了各种真真假假消息的聚集地，也因此带来了大量的人气，后来Eric Noah因个人原因关站，在一番竞争之后，原来的子站点EN World取代了老站的位置，现在的EN World由Russell Morrissey负责运营和管理。

在这10年间，EN World已经成为一个以角色扮演游戏新闻与评论为主题的专业网络论坛。EN World主要讨论基于威士智的d20系统（即龙与地下城的规则）的游戏。截止2009年9月，已经有超过8万名注册会员。是欧美影响力最大的角色扮演专题论坛之一。

该站点有新闻列表用于发布各类官方和第三方的桌面角色扮演游戏产品信息，还拥有一个基于d20系统产品的数据库，以及一个名为“生物目录（Creature Catalog）”的子站点，存有之前所有版本龙与地下城游戏中出现过的怪物资料。

本届ENnies部分参选作品介绍

Warhammer 40,000 Dark Heresy（FFG）



威士智在今年的GENCON上举行了龙枪系列诞生25周年的庆典

他找到了解救的方法，好像它一直就在那，看着他，不动声色改变着他，实现着自己的愿望。他看到了巫术的化身、诱人的知识、力量，还有救赎。然而此刻，他不再是他所相信的巫术的主人，而只是它的仆人。

被混沌侵蚀的伟大光荣

这是黑暗时代之后的第41个千年，科技对于使用者来说如同魔法一般，数据与经验失落在数个世纪积淀下的无知与迷信之中。混沌之神成为现实的扭曲梦魇，异形在无数的星球上制造毁灭。人类帝国在宇宙之中独自面对着冰冷的命运。而你，作为审判庭征召的侍僧，就是这绝望斗争中渺小而又不可或缺的一分子。

在战锤40K的时空当中，本已经跨入亚空间领域的人类失去了大规模研发的技术能力，科学成为了一种宗教化的仪式崇拜，靠着发掘过往的技术资料与自动化生产线维持。与此同时，混沌力量自灵能通道而来，泰伦虫族的基因盗取者大规模潜入，超过半数的星际战士兵团成为诡异邪神的爪牙。没有谁能够置身事外，每个人都要需要面对这宇宙中的黯淡永夜。

战锤40K是一个由英国Games Workshop公司开发的著名哥特金属风格桌面战棋游戏系列，而电脑游戏厂商Relic以其为背景开发的即时战略游戏也是名声在外。星际战士，太空虫族等被暴雪公司在《星际争霸》中“致敬”的种种创意更让这个有22年历史的游戏品牌备受关注。无论是战棋、角色扮演还是电脑上的即时战略游戏，战锤的主题都可以一言以蔽之：战争。在冰冷黑暗的绝望未来里，人类要想尽一切方法进行战争以求得生存，从小规模的特种行动，到需要动用师团兵力的行星争夺，再到投入庞大舰队的星系战争，战锤永远是残酷而又激烈战斗的代名词。

星际间的异端讨伐之旅

帝国的力量来源于每一个人的灵魂。然而不幸的是，灵魂是如此的容易滋生堕落，以至于在第41个千年这人类有史以来最黑暗的时期，只有最极端的手段才能使人类不至于完全陷入崩坏之中。

《战锤40K——黑暗异端》的主题便是在战锤世界中进行的内部异端清洗与猎杀。玩家是被异端审判庭的审判官所征召的执行人员，受命与其他成员一起追捕不服从帝国宗教和有堕落倾向的人们。游戏的系统设计与背景设定结合得相当紧密，比如玩家人物角色拥有各种职业生涯方面的属性，每个人物必须选择一种职业生涯，该生涯中有不同路线的阶级晋升，能够带来能力上的提升与考验。这是继承自原中古战锤RPG的优良传统。这种设计结合了角色创造的两大基本模式：“基于职业式”（Class-based）以及“自由式”（Free-form）这两者的优点。

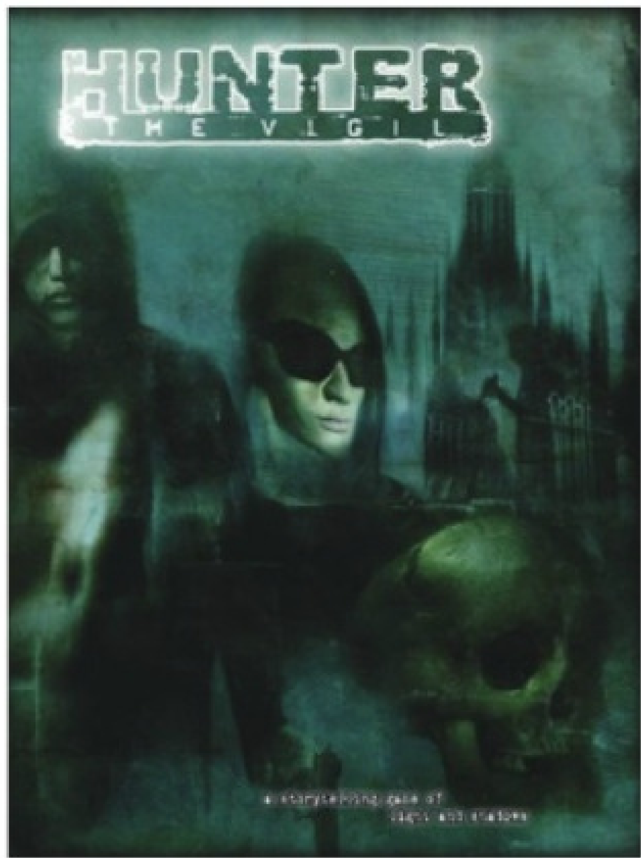
这套TRPG规则以d100（100面骰）为核心。有机械神甫、灵能者、帝王牧师和巢城流氓等等可选的人物背景。以社会阶层为切入点，充分表现了战锤40K中那面临绝望困境的人类帝国。资料集中还记载了各种遭遇混沌人们身上所发生的可怕变异，真切地传达出与亚空间恶魔战斗的残酷。

系列简介

战锤是一个古老的战棋游戏系列，它可以被分为中古战锤（中世纪奇幻背景）和战锤40K（未来太空科幻背景）两个大类，早在1986年，中古战锤就推出了TRPG版本，它被称为WHFRP（Warhammer Fantasy Roleplay）。而在2008年，与桌面战棋和电脑游戏相同世界观背景下的战锤40K角色扮演游戏（TRPG）设定集：黑暗异端（Dark Heresy），也由Games Workshop下属的Black Industries小组正式出品。在该小组解散之后，Games Workshop将这条产品线外包给Fantasy Flight Games公司继续开发。

作为一个产品系列，以审判庭小队的异端猎杀为主题的《黑暗异端》之后还有4本扩展资料集和三款冒险模组后续发布。此外还有另外两部不同主题的产品系列，《流浪行商（Rogue Trader）》（星际间旅行与冒险主题）与《死亡守望者（Deathwatch）》（星际战士的特种战争题材），可见Games Workshop公司将把TRPG版本的战锤40K发扬光大，成为其冰冷钢铁世界中的又一颗新星。

World of Darkness – Hunter: The Vigil（White Wolf）



蒙蔽在眼前的阴翳已然消失，火光燃起，照亮的却是充满魔性的世界。无知是幸福的，然而已经窥见事物反面的我，只能加入夜巡，转身，面对黑暗。

暗夜中的鸟儿在独自歌唱

在普通人沉睡时的静谧黑暗之中，存在着各种超自然生物，血族、狼人、妖精、巫师。无数西方传说中低语着他们伟大的力量，异质的形态，不朽的存在与矛盾的智慧。他们肩负着过往的历史与冲突，在21世纪的现代都市中行走。

这就是黑暗世界（World of Darkness），一个集西方传统经典奇幻形象之大成，并对其进行再解构和再发展的伟大TRPG系列作品，它创造了“哥特朋克”这个专有名词，创作者严谨的世界设定与古典戏剧般的叙事风格，与其他以砍砍杀杀为主题的“青春期”游戏有着天壤之别。

与龙与地下城那种完全构筑于幻想世界中的单纯冒险不同，黑暗世界将幻想植根于现代社会之中，确切地说，是植根于现代社会的黑暗颓废面之中。大众媒体被控制，普通人类无法了解真相，政府软弱而没有力量，超自然生物们为所欲为。这种“一半现实一半幻想”的选题和表现方式，显然比单纯的架空更加能够引人入胜，出版商白狼（White Wolf）显然也深知这种风格的独特性所在，他们以现实城市为单位出版设定集，纽约、旧金山、东京，这些现实社会中的都市的各个角落被植入了各种黑暗幻想元素。

因这种在当时极为核心玩家向和高年龄阶层的定位，使得黑暗世界（WoD）能够与龙与地下城（D&D）、泛用统合性规则（GURPS）平起平坐，三家共分角色扮演游戏类型的天下。如果说龙与地下城代表了最简单与普遍的角色扮演的游戏性，那么黑暗世界就是桌面角色扮演游戏艺术性的最佳典范。

当你望着地狱时，地狱也在回望着你

《守夜人》介绍的对象是发现世界的黑暗真相，而后决意投身其中的恶魔猎人们。他们猎杀的目标，是整个黑暗世界，包括邪教巫师、狼人、血族和堕落天使等等超自然生物。但是如果你认为这只是单纯的“正义英雄大战邪恶坏蛋”的话就错了。游戏中最主要的矛盾在于，那些追捕暗夜生物的猎手们，往往使用着比那些怪物还要更为黑暗纯粹的力量。随着追捕过程的深入，他们自身的人性也在不断丧失。猎手所选择的道路是一个不断自我怀疑，自我否定直至最终蜕变的悲哀过程。他们自身往往处于反社会的边缘，离群索居的孤独，药品滥用后的强烈反应，预见自己最终命运的绝望以及不断试图抗争的坚持——这些颤抖着的灵魂在黑夜之中不断掠出美丽的火花，然后一个接一个地归于寂静。

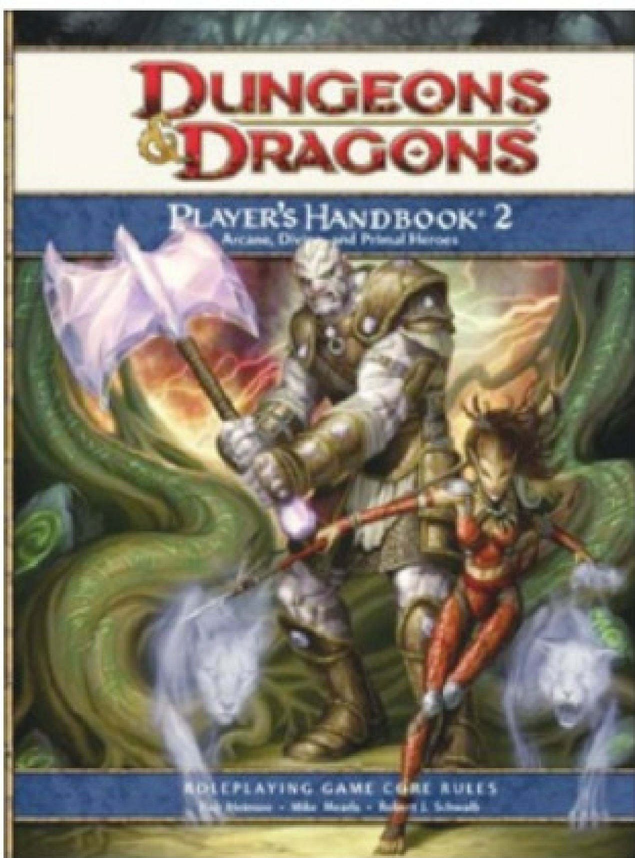
孤独的人面对悲剧性的命运，这是西方戏剧永恒不变的主题之一。《守夜人》成功地将这一概念运用于幻想世界的构架之中，完美地表现着康斯坦丁式的黑暗英雄形象。

系列简介

以核心规则为划分依据，黑暗世界有1991年和2004年两个版本，而猎手（Hunter），属于2004年推出的新版（第二版）黑暗世界中的系列之六（之前分别出版了血族、狼人、法师、盗火者和妖精），它讲述的是行走于黑暗之中，以猎杀超自然生物为己任的人类猎手们。整个系列共计有6本书籍，包括《搜寻女巫》《狩猎精魂》《夜巡血族》《追捕杀手》与《猎手识别指南》以及这次ENnies的被提名作品，2008年8月推出的《猎手——守夜人》（Hunter：The Vigil）。

游戏采用的是黑暗世界专用的Storytelling系统，以10面骰（D10）为游戏工具。这套D10系统与以20面骰（D20）为基础，倾向于于精确规定距离、每轮时间等等游戏变量以实现游戏平衡性的龙与地下城不同。它的风格善于表现以幕为场景的戏剧性故事，重点在于厚重的历史感与动人的情节。和龙与地下城的地下城主（Dungeon Master）的工作相比，黑暗世界中的游戏主持——叙事者（Story Teller）在游戏中的定位也更为宽松和自由。

D&D 4th Edition（Wizards of the Coast）



龙与地下城玩家指南第二卷的封面

作为创造了TRPG这种游戏方式的作品，龙与地下城里程碑式的影响力无需多言，每次新版规则的推出，都会导致业界的震荡与洗牌。在国内更是有将D&D无限等同于TRPG的趋势（虽然这种趋势并不正确，甚至可说是对认识桌面角色扮演游戏相当有害）。在2008年，威士智推出了这个经典系列的第四版核心规则。国内的纵横中文网也已经定于今年9月30日发售龙与地下城第四版的中文版（读者们看到本文的时候，应该已经拿到成品大概半个月了）。

与修修补补使用了将近10年的第三版相比，龙与地下城第四版可以说是变动颇多，可以看出这是威士智锐意革新的作品。

大体看来，第四版简化了第三版中繁琐的职业系统和容易出现漏洞的法术系统，同时明确了战斗与非战斗的数据处理界限。这三点让D&D更易于理解，标准化使得创建人物卡的流程更加轻松，能够让玩家更加将注意力集中于冒险之上。

但是这样的设计却也让一部分老玩家感到不适应。由于每个职业都可以使用所谓“仪式”，导致新版规则中法师的多样性有所降低。又比如角色限定的模式化（第四版给定了冒险中的4种基本角色，控制者，防御者，领导者和打击者，是不是和《魔兽世界》很像？）；阵营系统的单一化（抛弃了原有的九阵营系统，代之以善良、守序善良、邪恶、混乱邪恶、无阵营5种）等等变化。网络上对第四版的评价可以说是相当两极分化。

但是无论如何，这注定是下一个10年中TRPG游戏里最耀眼最具有影响力的作品之一。也正因为此，在今年GENCON的ENnies评选上，威士智和他们的第四版龙与地下

城成为评选的最大赢家，获得了包括最佳规则设计，最佳怪物设定和年度最佳产品等重量级奖项。会展摊位上的玩家手册更是在一小时之内就全部售完。

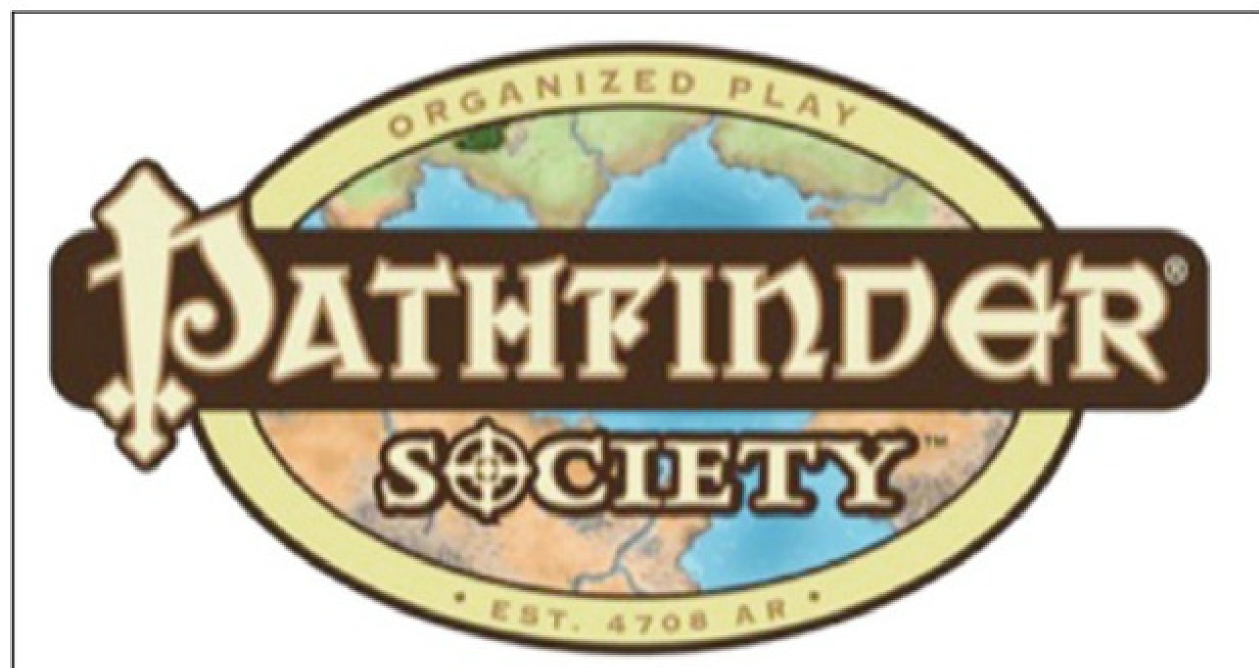
与此同时，在本届GENCON上，威士智还宣布了下一个将要4E化的TSR时代经典世界设定：浩劫残阳（DarkSun）。比起龙枪、被遗忘的国度和艾伯伦来，这是一个自然环境更为严酷的世界，星球因为魔法的滥用而陷入死亡，每一滴水都价值连城，腐化环境的亵渎者与保护环境的守护者彼此争斗。

除此之外，雅达利（Atari）公司的公告中还出现了与D&D相关的神秘电子游戏项目，预计一年内推出，但厂商尚未宣布进一步的消息。

Pathfinder（Paizo Publishing）

龙与地下城第四版的推出代表着一个新时代的开始，但是第四版对原有规则的改变遭到了许多老玩家的非议和地址。《开拓者（Pathfinder RPG）》就是在这个背景下应运而生的作品，它继承了龙与地下城3.5版的精华，同时对一些3.5版规则的不足之处做出了弥补。

《Pathfinder》的出版商Paizo Publishing是3.5版时期威士智旗下著名模组杂志《地城（Dungeon）》的出版者。作为老牌的冒险模组创作机构，他们设计的《Pathfinder》系列模组都有着传统龙与地下城冒险的影子。



Paizo Publishing为Pathfinder在今年GENCON上组织的现场跑团活动徽标

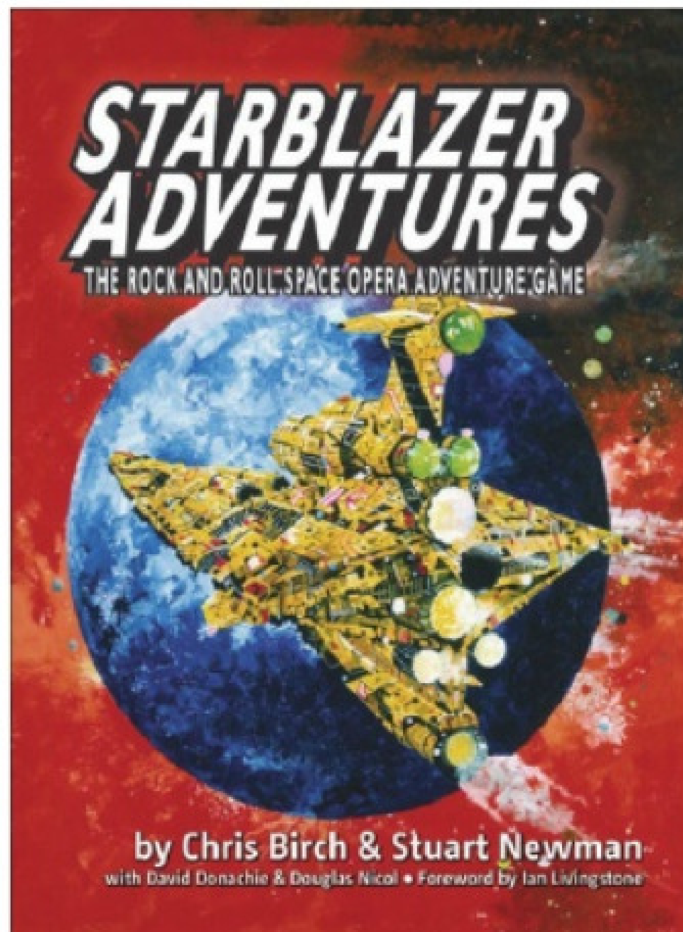
由于规则上的继承性，《Pathfinder》书系中的产品往往与威士智龙与地下城3.5版的产品相对应。包括《Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook》（核心规则，相当于龙与地下城中的玩家手册）、《The Pathfinder Bestiary》（异闻录，相当于龙与地下城中的怪物图鉴）和《Pathfinder RPG：GameMastery Guide》（游戏主持人指南，相当于龙与地下城中的城主指南）等。

这个产品系列最先出版的是世界设定。在今年的GENCON展会上，出版商公布了全系列通用的核心规则，吸引了大量老玩家的眼球。受到追捧的人数之多，足以证明原3.5版本的龙与地下城较之新的4.0版本更有人气。加上之前出版的世界设定获得了本届ENnies最佳世界设定奖项，PFRPG俨然是今后几年中龙与地下城最有活力的对手。

Starblazer Adventures（Cubicle 7 Entertainment, Ltd）

巨大的舰队巡航于星路之上，神秘的异形为人类设计了不可言说的命运，邪恶的科学家操作着强大的毁灭引擎，好战的亲王们保护他们的世界不受远古帝国的奴役。

已发行的281本漫画展现了遥远未来中的庞大帝国，而这些设定与资料，构造出了来自于Cubicle 7娱乐互动公司的作品：《星耀者（Starblazer）》背后的世界。从现实主义的太空探险，到能够毁灭银河的星系战争，再到时空尽头的幻想传奇，每一个人都能在其中找到自己中意的元素。



怀旧风格的书籍封面

如同“星球大战”和“星际迷航”系列一样，这套角色扮演游戏是20世纪70年代和80年代间欧美最流行的太空歌剧背景之一，许多科幻故事、漫画与艺术创作都和它有关。也无怪乎Cubicle 7要在2008年将其重新包装再次出版。这类科幻故事往往表现了英雄们从外星集权制的蛮族手中保卫盎格鲁撒克逊式的文明社会，从某种程度上来说，这是冷战时期政治大环境的投影。

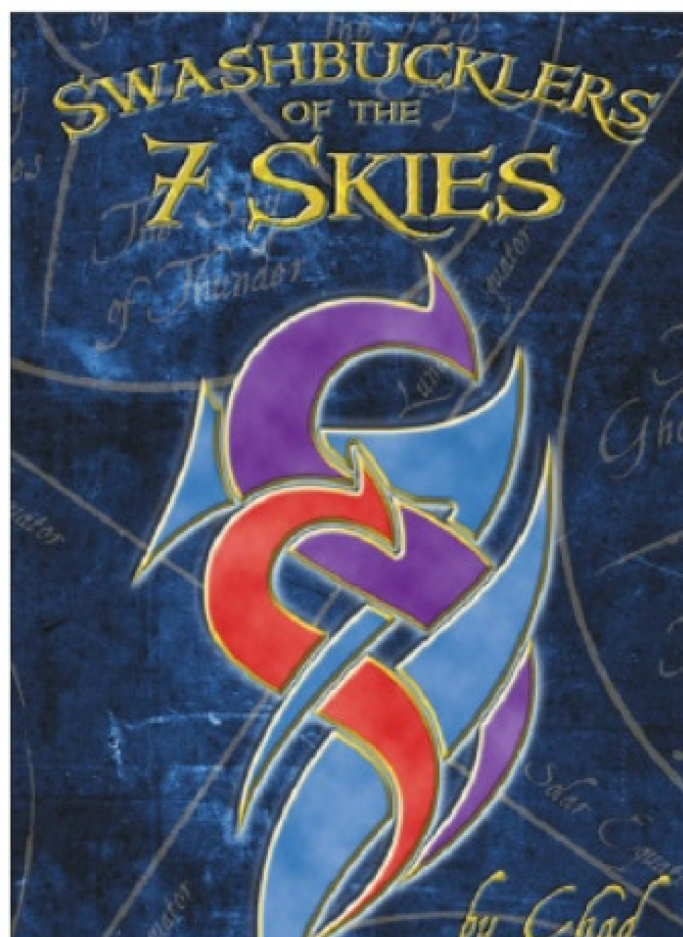
这套游戏采用了FATE系统，与黑暗世界的D10系统或是龙与地下城的D20系统相比，它增强了“绝招”概念（在关键性时刻使用一招定胜负的强力招数），同时该规则的最大特色在于“简相”，这是以一句短语概括的剧情和人物特征，主持人会以此为线索组织游戏的剧情结构，玩家在游戏中需要发现关键性的线索，并以此为基础进行游戏。游戏中还有命运点的设计，在面临绝望境地之时，玩家可以选择让角色爆发潜能，燃烧自己的命运。人物将将能够承受原本致死的伤害，脱出混沌迷雾或是破解无人能懂的密码。除此之外，《星耀者》还提供了不同战略层面下的游戏规则，除了在微观的个人层面进行冒险以外，玩家还可以进行以“战区”为单位的战略动作，以应对整个星系间的动荡局面。

游戏的核心规则书有三本，各自基于原Starblazer漫画中的3个不同的故事，主题也分别针对科幻冒险、星际战争与政治博弈。完美地再现了在漫画原著中的星球与历史。

Swashbucklers of the 7 Skies（Atomic Sock Monkey/Evil Hat）

在那蔚蓝之上，自云岛而起又落于云岛的飞翼船翱翔于七天空之中。不断地征服、刺探、贸易和劫掠。王国与王国冲突，文化与文化碰撞，秘密的背后还是秘密。英雄与恶棍漫步于云端之上，寻求着财富、权势、复仇与罗曼史。

你会成为他们之中的一员吗？



以蓝色为主题的封面暗喻着游戏中类似以太的物质“蔚蓝”

浪漫的大航海时代与探险——不过这次发生在云端之上。这就是《七天空的冒险者（Swashbucklers of the 7 Skies）》的设定，一个蒸汽朋克风格，以类似以太的物质“蔚蓝（Blue）”为物质基础的世界。“蔚蓝”支撑着无数大小不一的云雾之岛，没有人知道云雾与蔚蓝的最下方究竟

是什么——去到那里的冒险者都没有再回来过。而所谓的“七个天空”则是指的七片充满云雾之岛的空域：雷云、雨林、亡灵、火焰、岩石、寒霜与迷雾。人们依靠着浮木——一种砍伐蔚蓝之树而得的木料制造飞空艇，彼此交流、贸易与征战。

游戏整体的风格可说是充满了中世纪的浪漫风情，这个世界上科技的整体水平刚刚迈入热兵器阶段，云层中满溢的魔法又使得法师职业被受尊崇，因此刀剑、魔法与火枪并存，同时又由于浮木的存在，使得各种飞翔器具成为可能。如果要找个作品举例，相信《加勒比海盗》最能够体现《七天》的叙事风格。“因为地平线一直在那。你想到达那儿，但你永远到达不了，就是那样，遥不可及难以放弃。”又有哪个喜欢幻想的人没有憧憬过自己前往星辰大海的征程呢？

游戏整体采用了PDQ系统，这是一套核心部分免费公开，被用于多种游戏类型的桌面角色扮演规则。由于特殊的世界设定，游戏中的舰船战斗规则相当出色，相信这是填补了“空中冷兵器飞艇对战”的空白。此次GENCON ENnies评选中它获得了最佳设定奖项的第二名，可见其世界设定确实新颖，令人眼前一亮。

CthulhuTech（Catalyst Game Labs）

“我认为，人的思维缺乏将已知事物联系起来的能力，这是世上最仁慈的事了。人类居住在幽暗的海洋中一个名为无知的小岛上，这海洋浩淼无垠、蕴藏无穷秘密，但我们并不应该航行过远，探究太深。”

“克苏鲁神话”是由19世纪末的著名作家H.P. Lovevraft所创造的经典奇幻小说世界。他着力描写了人性所无法承受的恐怖现实：邪神是这个宇宙的创造者，能与其对抗的旧神早已逝去，能让人类免于疯狂的只有“无知是福”的悲哀信条。一系列作品中勾勒出了经典的文学形象：“门之匙”尤格?索托斯，肆意玩弄造物的邪神奈亚，为逃离邪神魔掌而污染人类的伊斯之伟大种族。作者笔下的宇宙悲哀而又虚无，其核心部分，就是所谓“旧日支配者”克苏鲁，它们拥有强大的力量，在太古时代曾经统治地球，但现在却陷入了死亡般的永眠。沉睡在太平洋海底的遗迹拉莱耶（R'lyeh）里，有邪教预言声称，当“繁星的位置正确之时”，拉莱耶将从海底浮上，旧日支配者将醒来，为地球带来浩劫。

作为流传甚广的经典奇幻文学，克苏鲁神话有着众多的衍生作品，从真人电影，电子游戏到日式GALGAME和动漫，无所不包。《沙耶之歌》就讲述了通过银匙穿越至地球的异形生物，触手魔和章鱼头更是被日本化的经典形象。如果你是《魔兽世界》的忠实玩家，想必也已经早已发现了克苏恩系列副本与克苏鲁神话形象之相似，彷佛暴雪公司专门对H.P.Lovevraft“致敬”一般。实际上，克苏鲁神话的原作早在1981年就已经推出了TRPG类型的游戏，并不断更新，时至今日已经出到了第六版。

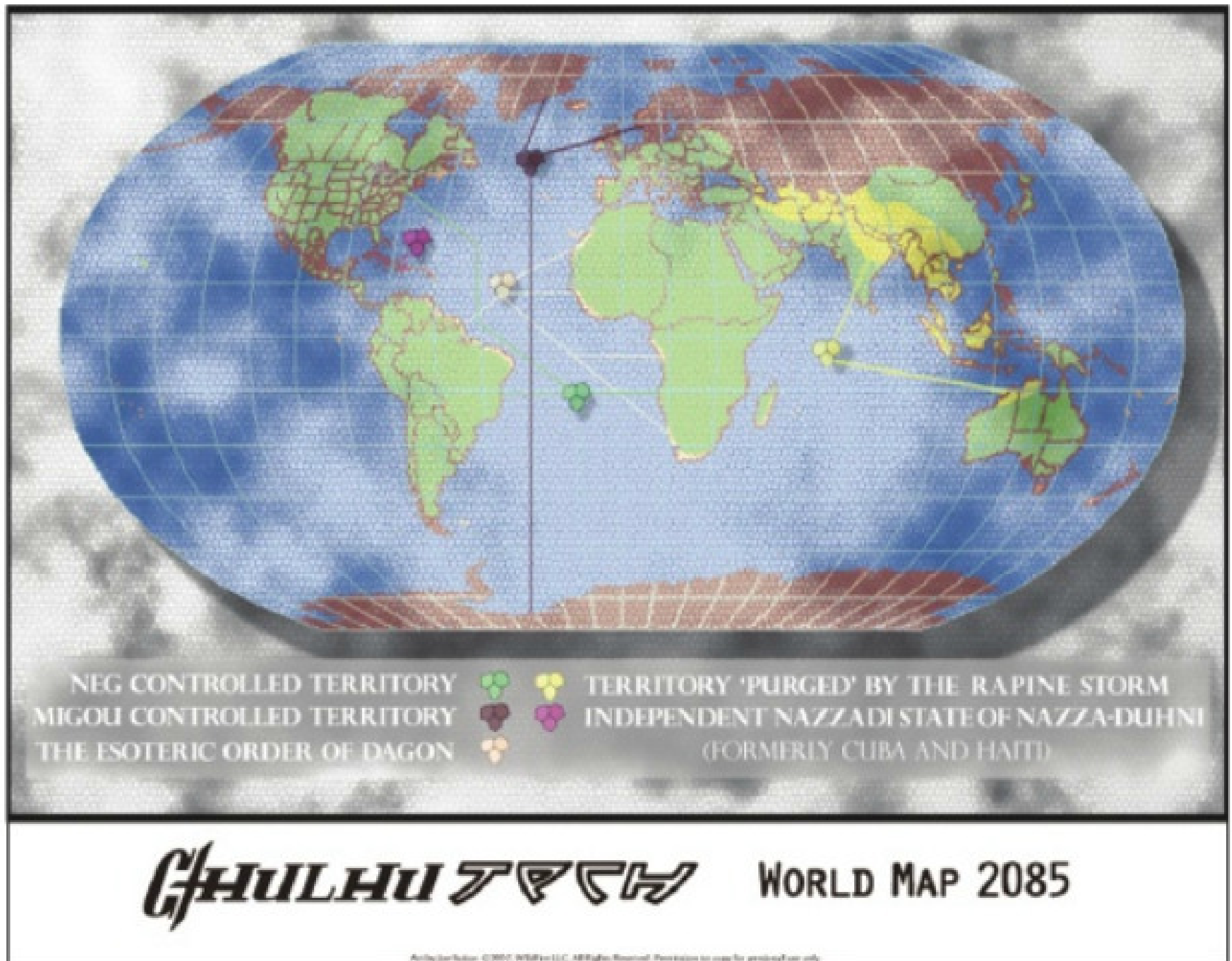


CthulhuTech的规则书封面，东方式的纤细人物与西方油画的厚重背景相结合，让它获得了本届ENnies最佳封面美术设计的奖项

而在本届ENnies评选上大放异彩的CthulhuTech，则是一款以克苏鲁神话为背景，包含科幻与恐怖等多重元素的角色扮演游戏，由Wildfire LLC公司创作，Catalyst Game Labs发行。这款游戏受到了H.P. Lovevraft的克苏鲁恐怖小说与一些日式动漫（强殖装甲凯普、新世纪福音战士）的影响。将变种生物与人形机甲相融合，试图构造出一个充满科技（生物植入、纳米组件）、魔法（巫术、灵能）与赛博朋克风格，同时又忠实于克苏鲁神话原意的未来世界。

在克苏鲁神话中，作者曾提到过“人类灭亡的灰暗未来”，CthulhuTech试图表现的，正是人类遭遇邪物并试图与之对抗的后启示录风格世界。在该游戏的设定中，2085年的地球正经历一场全球性的冲突：永恒之战（Aeon War）。此时的这颗行星已经被入侵过两次：一次是被人类自己制造出的黑色外皮异形生命纳扎迪（Nazzadi），另一次是被米·戈（Mi-Go，是H.P. Lovevraft的小说中提到过的邪物），一种高级的外星文明。前者最终与人类和解并成为了助力，后者意图奴役地球上的生物。除此之外，游戏还描写了其他几方势力，例如正在掀起种族灭绝的崇拜大衮（《圣经·旧约》中非利士人主神）的远古邪教“密令”，以及正意图毁灭世界的的远古沉睡者。

战争使得地球的势力划分产生了极大的变化，原有的国家不复存在，幸存下来的人们组成了新地球政府（New Earth Government，简称NEG），控制着西欧、日本、澳大利亚和美洲，疯狂的变种食尸者与变异野兽流窜于中亚荒漠与东南亚岛链，南极洲、阿拉斯加和北欧落入了米·戈的战斗机甲手下。而占地球表面积70%的大海则充斥着远古大衮邪教的教徒、邪物深潜者，及其与人类的混血种，它们的水下机甲则搜寻着拉莱耶之城，试图唤醒进入永眠的克苏鲁——代表混沌与毁灭的终极力量。



2085年地球遭受入侵之后的势力划分

游戏使用的是基于10面骰的Framewerk系统。这是一种与黑暗世界的D10系统类似的以投骰成功数做判定的规则。稍有不同的是玩家可以选择投骰结果中的最高数来试图通过检定。同时其他方面与黑暗世界也较为相像，包括人物属性的安排，可以使用投骰所得的点数购买专长和游戏中物品以及优缺点系统等等。与此同时，CthulhuTech还借鉴了原Call of Cthulhu的理智点设定，凡是遭遇不可名状的恐怖之物，均需要消耗理智点。

在2008年第一批出版计划中，出版社总共规划了6本设定集。包括核心规则、符文机甲、邪教组织、历史地理设定、社会生活和远古邪物等主题。此次GENCON ENnies评选中它获得了最佳扩展资料集和最佳封面设计两个奖项。

设计模式的分离
——引擎与内容的分离与专业化制作

高度专业的分工推动着桌面角色扮演游戏中内容与形式的分离———如其他艺术形式所经历过的变革那样。设定用于表现作者意图描写的世界，而规则确保了游戏运行的合理性与流畅性。在角色扮演游戏的不断发展的现在，对“规则”的态度和设计思想也快速地发展着。



拍照留念的夫妇背后是龙与地下城中的经典怪物——眼魔

随着角色扮演游戏种类的增多，单个游戏公司所支撑的产品系列越来越丰富，设计者们逐渐倾向于以一套品牌性的规则来运行该厂商名下所有的游戏。好处是显而易见的：减少玩家的重复学习、提高用户粘性、增加品牌知名度、提高游戏开发速度、降低成本。

最先采用这种设计思想的是泛统（GURPS）系统，这是一套产生于1982年的系统，由于其强大的通用性，无论玩家想进行什么游戏，都能从GURPS中找到规则，组成自己的规则体系。这种大胆地割舍背景设定的做法，为角色扮演游戏界带来了很大的正面冲击，也为泛统的出版商Steve Jackson Games公司带来了丰厚的利润，使其与前文提到的白狼（White Wolf）和威士智一起成为了现今RPG市场中规模最大的三家公司。

而随着越来越多的游戏采用了设定与规则相互独立的形式，这种相互独立的状态慢慢地发展为高级形态。原有的那种一以贯之，以自身的普世价值阉割游戏特色的做法逐渐被淘汰。为了在保持规则通用性的基础上，保持各个游戏“异质”，角色扮演游戏的“规则”逐渐发展为“引擎”。

“引擎”具有一定的泛用性，可以支撑游戏开发者各种类型的主题与内容设定，但是同时又提供了二次创作的空间。这其中影响最大的便是FUDGE（Freeform Universal DIY Gaming Engine）系统。该系统并没有预设的属性与技能，而是以宽泛的形容词来定义游戏中的变量——就如同程序设计中的“泛化”过程一样。标准设计的变体确保了带有原型的影子，以便让玩家更快地上手，同时又进行了自我的塑造，保留了新鲜感。除此之外，还有FATE等系统，同样着眼于规则的多样性以及与设定契合的可能性。

商业模式的进化

盗版永远是创作者最头疼的问题，杂志如此，书籍亦如此。网上的各种P2P软件、IRC频道和FTP服务器上充斥着玩家们私自扫描制作的角色扮演产品。为了争得更多的利润空间，TRPG游戏的制作商和出版商们没有像影音界那样利用数字千年法案（DMCA）大肆挥舞制裁的大棒，而是选择顺应潮流。



用于跑团的集换式人物模型

他们开始采用电子文档的出版方式来销售自己的规则与产品，同时开发高附加值的游戏工具。通过让玩家获得更好的游戏体验来提高自己的利润。这些产品可以分为三大类：

一、传统出版物的PDF版本。这其中包括游戏规则书、扩展资料、预览以及期刊杂志，诸如RPGNow和ThruRPG这样的在线电子文档售卖网站已经获得了稳定的客户群。高质量且清晰的PDF文档以远低于纸制实物的价格出售。同时威士智的DDI（D&D Insider，龙与地下城俱乐部）上有各种关于跑团的新闻、评析与指导。以如同国内起点文学般的微支付模式运行着。付费的用户便可以得到最具有针对性的资料。

二、计算机辅助的跑团工具。除了衍生出《博德之门》《辐射》和《魔兽世界》这些电脑上运行的RPG游戏类型之外，角色扮演游戏还利用计算机技术辅助着传统的真人扮演游戏，这也导致了所谓“eTRPG”概念的出现。这个概念包括两个部分，一部分是在真人跑团时用于减少GM工作量的辅助计算程序，比如伤害计算程序、先攻、豁免自动计算器等等。另一部分则是网络跑团，各种IM工具团（IRC、QQ、MSN等）和论坛团（PbP）使得人们可以跨越地理距离，在网络上进行跑团。近年来更涌现出了不少专用的网络跑团工具，能够让GM更方便地设计地图、摆放示意物、记录游戏



GENCON展会上的桌面游戏，看看左下角的阴阳图案，是不是很亲切？

过程等等。

三、具有收藏价值和高实用性的游戏工具。在现实生活的真人跑团之中，有些实用工具的价值是无法取代的。比如投骰塔，这是一个塔式的投骰工具，可以防止骰子丢失，同时能够让投骰结果更加公平。又比如地形拼图，表示各种地形和障碍物的拼图是GM安排游戏场景时候的最佳帮手，威士智目前就在力推他们的《地城纹理（Dungeon Tiles）》系列产品。还有更重要的一条产品系列：集换式微缩模型，这些表现游戏中人物与怪物形象的模型既可以用于跑团，也拥有编号和不同限量版本，可供收藏和交换，这类产品实际上已经成为威士智的重要盈利来源。

商业模式进化分析
——开放性版权许可对第三方制作者的影响

要问现在角色扮演游戏中谁的影响力与知名度最高？毫无疑问是龙与地下城，而这种存在感，是的很大一部分，来源于20世纪末威士智推出龙与地下城第三版时候的一个战略决策：他们设计了一份名为“开放性游戏”（Open Game License，简称OGL）的开放性版权许可证。并将龙与地下城第三版的核心规则独立出来，以SRD（System Reference Document，系统参考文档）的形式发布。以D20系统的名义将龙与地下城的所有规则免费开放给任何公司做商业用途。

一夜间，声称制作D20系统游戏产品的公司如雨后春笋般涌现，当中既有经验老道的设计工作室，也有初出茅庐的独立作品。经由此而产生的作品然良莠不齐，但数量之多、声势之浩大足以让世界上每个角落的人都知道它的名字，龙与地下城也随即成为RPG的代名词。


GENCON 2009的举办地点——印第安纳波利斯会展中心

这种开放性系统的经营思想，与80至90年代西方兴起的“开放源代码”运动关系密切。在威士智采用这种方法之后，其他厂商也纷纷效仿。与软件开源组织的BSD许可证，GNU许可证一样，角色扮演游戏界也拥有一个名为开放游戏基金会（Open Gaming Foundation，简称OGF）的组织，他们致力于推广开放自由的游戏版权，催生出了DRL（Dominion Rules License）、OOGL（October Open Game License）和OCL（Open Content License）等开放性版权许可证。这些许可证为纸上游戏产业的繁荣奠定了坚实的法律基础。如果说日本的动漫是依靠原作者对同人作者的容忍来保持产业活力的话，欧美的纸上游戏产业则是通过明确的产权归属规定与开放式的产权结构来提升整体盈利预期。

虽然威士智在新版（第四版）龙与地下城中撤去了OGL许可证，取而代之以较为保守和非开放性质的GSL许可证（只有非商业性的再创作才能得到允许），但是开放性的游戏结构，以及适应第三方二次开发的接口设计思想，已经深深地渗入了TRPG界，并成为设计者们所接受的产品设计原则。

结语

随着博客，播客与电子杂志等新兴传播手段，网上跑团平台等新技术手段的运用，纸上游戏——尤其是其中的桌面角色扮演游戏一类，并未像有些人预言的一样因互联网的大潮而消失，反而变得更加蓬勃兴旺。明年，也就是2010年，将是ENnies评选的十周年纪念，GENCON也将迎来它的第41个年头。幻想的翅膀，从未像现在这样如此强健。

与此同时，笔者也不免感到一丝遗憾，自《大众软件》1998年增刊第一次向国内译介桌面角色扮演游戏已经10年了，至今也未看到具有代表性的来自中国的TRPG作品。与此相反，西方游戏创作者对中华文化的解构和再造却一直没有停止过，从功夫片动作风格的《风水》、2006年在ENnies上获得一致好评的《秦》到最新的正在测试中的《碧玉誓言（Jade Oath）》，再到威士智的《东方诸国冒险（Oriental Adventures）》、白狼的黑暗世界中对东方血族的勾画和克苏鲁神话里将春秋战国时代描写为异形相争的做法，无一不是试图以自己的理论阐述中国，将中华文化以西方式的价值观进行解构和再造，进而试图“安排”中华文化在世界文化诸系中的位置。而由于价值观，政治取向和文化观念的差异，这种解构和再创作必然会严重地偏离实际，若想真正地展现出中华文化博大精深的一面，还需要国人自己的努力。今次乘纵横中文网引进龙与地下城第四版之东风，希望能让读者们了解到更多不输于龙与地下城的优秀作品。只有经历过“百家争鸣”才能达到“天下一统”，如果文章能对读者们拓展视野有所寸益，则是再好不过的了。




会展中心里的女性天使雕塑，是一款人物模型的放大版



死磕！——二分法主宰的游戏界

■策划 本刊编辑部
执笔 地穴拖稿魔

“死磕”是如何发生的

在日常生活中，你是否习惯于使用以下几种方法表达自己的否定态度？

“我并不这么认为。”

“不是这样的。”

“你错了。”

这三种句式的最大区别并不是句子的长短，而是主语的不同——当然，它们所表达的“否定态度”是相同的。你可以试着想象各种可以套用这些句式的场景，代入各种角色并比较使用不同主语进行表达的效果，不难发现：使用不同的主语会对句子语气的强弱产生很大影响，而语气的强弱则会导致差别很大的结果。

回到我们的中学时期，想象谈话的对方是一个热衷于少女动画的女生，而我们站在看热血少年动画的男生这边，这第一种情况下，如果我们表达的是“我更喜欢《圣斗士》一些，我并不认为《美少女战士》适合我。”那么对话可能会在非常友好的气氛下进行，当然也会在愉快的气氛中结束；而在另一种情况下，我们表达的是“《圣斗士》就是好！《美少女战士》真是烂！”气氛显然会比第一种情况紧张得多；现在想象第三种情况：表达：“呸！你真没品位！”那么这几乎就意味着一场吵架的导火索了。

在使用或面对这些表达态度的句式的时候，我们有必要注意到“透过现象看本质”的重要性，但同时也需要注意“语气”并不是需要“看透”的现象——在一些情况下，语气因为承载着表达者的情绪，反而显得更加重要。与之相对应的是：我们是否能查觉到自己想表达的到底是一种态度还是一种情绪？当我们表示否定的时候，我们所想表达的、所表达出的究竟是反对、拒绝还是反感？

显然并不是所有人都能够意识到这个问题的重要性——嘿，这毕竟无关于美好的人生与远大的理想，为什么说一句话也需要大费周章？如此简单的句式值得如此大做文章吗？确实，如果对话的目的仅仅是“让对方


你当然可以认为《美少女战士》不好看，但你不能表达为“女同学没品位”

理解我的意思”，那么到此为止的这些讨论就显得太无聊了——“我当然知道我自己是怎么想的！我怎么想的当然就要怎么说出来！”这有什么不对吗？

这当然没什么“不对”，笔者毕竟不是参考着“标准答案”进行试卷批改的老师，又不会给这篇专题的每个读者打分。进行这些探讨、提出这些问题的动机当然不是“觉得什么不对”并“试图纠正错误”，而仅仅是“觉得有什么不对劲”罢了。

这篇专题的代号不是一个适合刊登在杂志上的标题，它源自一句北京地区的方言，读作“跟你丫死磕”，虽无不雅嫌疑，但确实登不上大雅之堂，整句话的意思可以翻译为“与你作对到底”，这句话所指的是目前弥漫于游戏界的常见现象：从企业间的相互倾轧、算计、攻击到玩家之间的无休止的相互对抗：苦口婆心的劝说、发自肺腑的控诉和歇斯底里的人身攻击……在为这种现象寻根溯源的过程中，笔者逐渐意识到一种与思维惯性相悖的可能：“我怎么想的就要怎么说出来”所陈述的并不是完整的“死磕”过程，而只是“死磕”过程的四分之一：思维习惯主宰语言习惯是不争的事实——语言这么复杂的过程不可能不通过思维来完成，但“怎么想就怎么说”这一表述很可能错过了这句中的“想”与“说”的正式成型的前提——思维方式决定表达方式，表达方式形成语言习惯，语言习惯改造思维习惯。


我就是对，你就是错，我就是要和你死磕——但这到底是为什么呢？

我不清楚究竟有多少人真的抱着这样的想法：世间之事只有对错好坏之分，划分对与错、好与坏的标准是精确且明确的，不但没有丝毫误差，还没有任何“中间地带”可言。进一步讲：既然我认识到了这一标准，就说明我站在了标准这边——换句话说，我就成了标准本身。接下来的就是用“我”——“标准”来划分对错好坏：凡是符合我的标准的，即是对的和好的，凡是与我的标准不符的，就是错的和坏的。你也许会问——连我自己也在扪心自问：我如何能揣测其他人的心理呢？我当然不能，我所能做到的只是通过表达方式来分析话语的“潜台词”：当一些厂商表达“我们被陷害了！”“他们侵犯我们利益！”“他们太坏了！”的时候，他们所表达的究竟是什么？所反映出的是什么？隐藏在其中并未表明的是什么？当一些玩家攻击其他玩家“你们真下等！”“那游戏是渣！”“玩那游戏的连渣都不如！”的时候，他们想要表达的到底是什么？他们想通过表达得到什么？什么导致了玩家群体发生分裂并无休止地进行争执？

我所能给出的答案是：一切迹象都表明，游戏界正在被二分法主宰着。

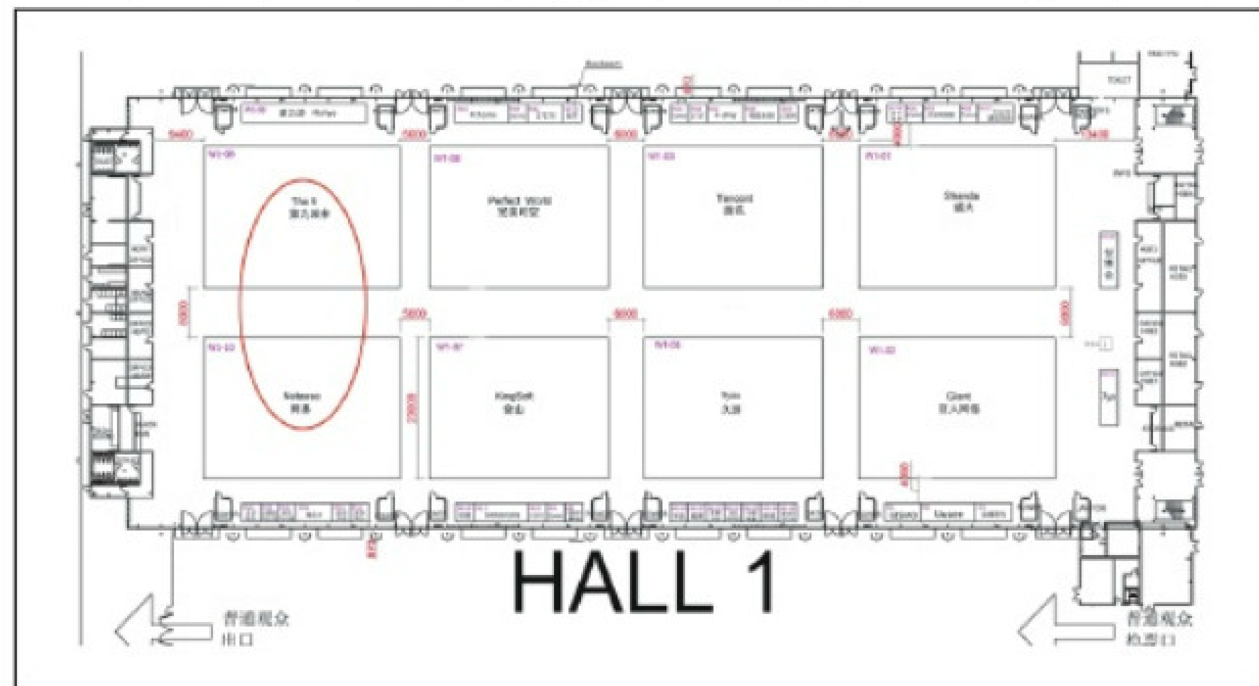
二分法，正如字面意思所言：有一个绝对的标准将世间之事一分为二，只有这个标准尚未判断的，没有这个标准不能判断的：与善不同的只有恶，与好不同的只可能是坏，与正不同的只会是邪……但是，倘若两个信奉二分法，但对于标准本身的认识存在偏差的人见了面，接下来会发生什么？

当然是“死磕”。

谁在“死磕”？

我们大都知道今年的ChinaJoy上出现了什么，但并不是所有人都了解ChinaJoy的前后都发生过、发生了什么——我当然并不是指Showgirl们的来历和去向。现在请把目光的焦点对准填充Showgirl们靓丽身影的背景的众多厂商：一号大厅里，九城的展位正对着网易；二号大厅里，搜狐畅游的展位正对着麒麟游戏。

在2009年的绝大部分时间中，整个游戏界中没有谁的“死磕”比这两对儿更加声势浩大、更加引人注目：一方面，一贯保持着“网游代理商”形象的九城与一直打着“自主研发民族网游”旗号的网易原本是井水不犯河水，却因为《魔兽世界》国服代理权易主而突然“大打出手”。这到底是怎么了？感慨弱肉强食者有之，谴责横刀夺爱者有之，赞叹实至名归者有之……但在这篇专题里，我们可以只用两个字来概括：死磕。搜狐畅游与麒麟游戏的矛盾也是如此：搜狐是创建于1998年、在2000年上市的老牌IT企业，搜狐畅游在成为独立运营公司之前也经历过长达7年多的成长，然而这却在2009年突然宣告与成立于2007年，之前几乎默默无闻的麒麟游戏“势不两立”，高举“知识产权”大旗在法律、媒体等领域发起了“全面进攻”，然而事件本身却并未因“摩擦”而显露出真相，反而显得愈加扑朔迷离……双方同时尽量强调自己的“受害者”



1号大厅的展位布局：网易正对着九城



2号大厅的展位布局：搜狐畅游正对着麒麟游戏

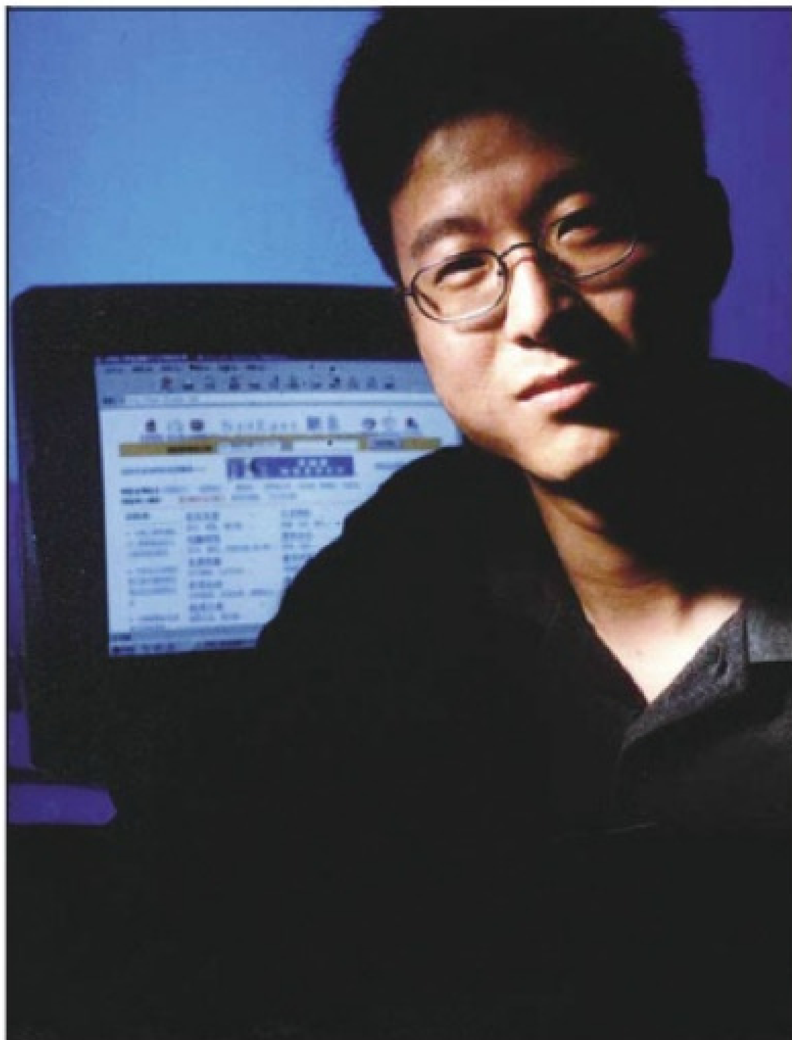
身份，努力将对方推入“侵害者”的深渊，同时声称自己明大义通大理，独揽法理情理天时地利，谴责对手五毒俱全……这便是厂商间的“死磕”。

只有爱憎分明，没有恩怨情仇

“嫉恶如仇”，这可是“二分法”的必修课，处于“死磕”状态中的厂商总要在这方面做足功夫：对方一定要有罪名，且罪名一定要被渲染到罪无可赦。对于九城和网易而言，这个罪名是“恶意竞争”：自《魔兽世界》国服代理权发生转移之后，对这一罪名的渲染就从未中断过，九城先是“泄露”出了一封“内部邮件”，信中以“第九城市总裁陈晓薇”的口吻声称“网易通过暴雪向九城提出用户资料的‘转移’要求，其中包括九城把当初投入7300万美元购买的服务器等硬件设备以2200万美元转让，同时九城所有运营《魔兽世界》的人员（包括客服人员）以100万美元转让。理由是：没有《魔兽世界》，这些机器和人都将成为纯成本。”短短几句话就描述出了一个冷血无情、眼中只有数字与利益的“对手”形象。网易做出的回应则是表示“震惊和不解”，“从玩家顺畅游戏体验角度出发，立刻开展购买配置最新服务器……”立刻在玩家面前做出了一个代理商应有的表现。针对九城在同一封信中所指责的“在谈判过程中抛出成立合资企业这样的条件作谈判价码”，网易则表示“无稽之谈，不做展开”。

之后发生的事情证明这一次在公众视野内的交锋不过是剑拔弩张的起手式罢了，直到本届ChinaJoy互动娱乐产业高峰论坛现场丁磊和陈晓薇发表演讲之时，真正的“死磕”才正式上演。

网易CE0丁磊先发制人，“游戏行业的恶性竞争愈演愈烈……人性的贪婪遮蔽诚信和良知”“通过舆论误导公众……最终受害的是消费者”……，九城总裁陈晓薇不甘示弱：“我们所发布的公布退款工作进展的公告被几大网站摘掉了”“我们之所以诉讼暴雪，是因为诉讼案当中我们是有理的”“我们公开署名举报是因为暴雪和网易成立了一家合资企业，政府是不允许合资企业运营游戏的……”





网易与九城“死磕”的焦点人物丁磊与陈晓薇

没有什么值得玩味的，也没有比这更容易总结的对话了：双方只是在变着花样强调“你不对！”“你才不对！”罢了。

所谓的“死磕”，就是这个样子，这堪称是活用二分法的典范：在被二分法主宰的游戏界中，宣传的重要性从来就不在于说出“什么是真的”，而在于“让被宣传对象认为自己说的是真的”，于是关注者只能看到两方同时以受害者模样控诉对方的荒诞场景。然而，究竟孰是孰非？二分法的悖论便由此凸显：双方都试图鲜明地区分对错好坏的结果却是彻底模糊了是非的界限。

搜狐畅游于麒麟游戏之间的“死磕”是以7月8日晚间畅游正式起诉麒麟侵犯知识产权，索赔1元，要求麒麟停止运营《成吉思汗》为开端，却尚没有一个像样的结尾，双方在短时间内高密度发生的冲突对于置身事外的竞争者们和业界八卦的爱好者们来说几乎堪称“好戏连台”——占据主动位置的畅游首先提出“侵犯知识产权”一说，接着麒麟便公布了“《天龙八部》与《成吉思汗》所使用的皆是同一个国外开源图形引擎OGRE”的消息；畅游在搜狐旗下网游门户网站17173全面屏蔽与麒麟相关的信息，麒麟随之“泄露”一封“内部邮件”，声称两家公司的矛盾源于高管之间的“私人恩怨”；此间还传出了“麒麟声称游戏服务器遭恶意攻击”“搜狐出示麒麟侵犯知识产权证据，麒麟声明证据全系伪造”等插曲……畅游的“连环计”与麒麟的“将计就计”在这之后便几乎在公众之前销声匿迹，在大多数看客都以为此事已经不了了之的时候，该“死磕”突然又有了新的进展：搜狐畅游于9月18日向法院提交诉讼标的追加申请，新的诉讼请求除要求麒麟游戏停止运营《成吉思汗》游戏外，还把被告的侵权索赔金额从之前的1元提高到了1906.3万元。麒麟则表示：“他们一会儿要求赔偿一块钱，一会儿要求一千万，这是个很奇怪的企业行为，纯属搜狐畅游单方面炒作，我们对此次的诉讼充满信心……”







搜狐CEO张朝阳、搜狐畅游CEO王滔与麒麟游戏CEO尚进，三人之间的恩怨情仇不过是遮挡企业商业利益冲突的幌子罢了

但事实上，这些对话总结起来也不过是一段“你错了！”“我没错，你才错了！”式的“死磕”罢了。现实中这种类型的“死磕”从来不曾有过一个像样的结局：信奉二分法的双

方都认为自己所认识到的标准是绝对正确的，同时都意识到自己是绝对符合这一标准的——二分法与“唯我独尊”就这样顺畅、完美地结合起来，在这个前提下还可能推导出怎样的结果？必然是：既然我是对的，那么我不认可的自然就是错的，与我作对的当然就是错上加错！

除了这样的前提和结论，还有什么能让人们“死磕”起来？难道会是真理、正义、和平与爱吗？对局外人来说当然不会是这样，但对于当局者而言这就是毫无疑问的——站在我这边的都是真理、正义、和平与爱的朋友，另一边的则都是敌人！

当一方表示“游戏行业的恶性竞争愈演愈烈……人性的贪婪遮蔽诚信和良知”的时候，这同时也在表示“这都是其他人搞出来的，和我们完全没关系”，当一方表示“通过舆论误导公众……最终受害的是消费者”的时候，这同时也意味着“侵害消费者的事都是是其他人干的，而我们一直在保护消费者”……对立方演讲中的潜台词内容也是一样的“我们一直按规矩办事，我们才是被侵害的，你们没按规矩办事，是你们害了我们……”是的，这就是“死磕”，一点营养都没有的话语对抗，仅有的观赏价值只存在于双方在尽量为自己博取同情的筹码上：纵观麒麟游戏在与搜狐畅游的“死磕”事件，双方轮流占据主动被动位置，借题发挥、借力打力的本事令人叹为观止，而暴露出的“行业内幕”诸如高管之间的“私仇”、网游业界“挖墙脚”成风的现象，则全部都被二分法主宰着：我们挖了你的人，这叫“凤凰择良木而栖，非梧桐不居”，你自己没建设好企业文化，员工忠诚度不足，这是自作自受；你们挖了我的人，就是卑鄙无耻下流，为达到目的不择手段，助长行业不正之风，目光短浅不顾行业长远利益……

但除了“死磕”的双方，看清楚局势的人心里都明白：归根到底，商业利益才是厂商之间“死磕”的唯一动力，“你砍了我的摇钱树”“你偷了我的聚宝盆”“你断了我的财路”才是不能在台面上讲出来的大实话：网易与九城的“死磕”原因就是《魔兽世界》国服的玩家基数太大，而《魔兽世界》的国服玩家又不是九城的玩家，夺走《魔兽世界》国服代理权的同时就夺走了数以百万计的玩家群，同时也意味着置一家以长期以代理《魔兽世界》作为主要收入来源的企业于绝境。另一方面，九城不可能意识不到《魔兽世界》国服代理权对自己的重要性，自然不会轻言放弃经营时间长达5年的这一事业……但最后在谈判中落败的原因究竟是什么？除了亲自参与谈判的人，谁能说出真相？但亲自参与谈判过程的人怎么可能轻易地公布真相，谁又情愿轻易相信被公布出来的消息？



你砍了我的摇钱树，你偷了我的聚宝盆，你断了我的财路……我们还能怎样？死磕吧！

况且，代理商争夺产品代理权及产品续作代理权的事情难道还罕见么？凡是市场反响强烈，盈利状况良好的作品，从来就是被众厂商垂涎的，从数年前盛大光通为《传奇》代理权争得不可开交，到近期九城与久游为《Audition2》打得热火朝天，“死磕”的双方在动用各种方式谴责对方的时候，他们所真正谴责的到底是什么？既不会是违规，也不会是道德沦丧，既不会是落井下石，也不会是鼠目寸光……“死磕”过程中的全部台词都可以总结为一句话：你是我的竞争对手，你就是全部谬误的化身！

时至今日，也许直到当所有人都把这些事封存在记忆中不会被轻易触及的角落中的那一刻，也不会有“事情的真相”出现，但是在二分法主宰的游戏界中，真相从来就是毫无价值的——有价值的只是套着“真相”外壳的宣传罢了：参与死磕的双方都会声称自己对对方的指责就是真相，仅此而已。

而搜狐畅游与麒麟游戏的“死磕”，则带出了被二分法所主宰的游戏界另一面：开发商之间因作品同质化而产生的竞争，我们毕竟不是公证机构，无从考证搜狐畅游所控诉的“侵犯知识产权”情况是否属实，但是玩过《天龙八部》和《成吉思汗》的人都不难发现两款游戏本身最大的区别仅仅是故事背景不同（但相似的作品又何止是这两款呢？）。《天龙八部》的成功之处在于引入了几乎所有网游中热门的玩法要素，同时还与道具收费系统成功地结合在了一起，而《成吉思汗》也是在按照同样的经营、制作路线进行发展——既然淘金之路已经被先行者开拓出来了，后继者还有什么走弯路的必要呢？一家获得了成功，就会有一百家效仿成功之道，这种情况的普及范围甚至都不仅仅局限于商业领域，我们当然可以反思这种现象的自发性与盲目性，但同时这也是人之常情，同质化至少从量上促进了产业的发展，尽管副作用与作用同样明显。同质化当然有被谴责的必要，但把谴责发展到打官司的地步实属罕见——在司法机关对搜狐畅游起诉麒麟游戏一案做出判决之前，我们无法对此事下一个定论，但是“死磕”就算上升到了法律高度也依然仅仅是“死磕”，在二分法的主宰之下，“我对你错”式的死磕不会终结。现在的情况是：完美时空与久游的“流星蝴蝶剑”之争已经呈现出剑拔弩张之势，双方又曾在《劲舞团》与《热舞派对》上积怨已久，将有一对即将陷入“死磕”的冤家即将诞生。而旁观者几乎都可以想象到这两家“死磕”的台词将会是什么。

游戏界中的与任何市场经济领域内同样常见的商业竞争就这样在二分法的主宰下由“死磕”发展到“正邪之争”的地步实在是可悲：在法律做出判决之前，就先下定论将对方置于被动，或是在真相未明之前，就先操纵媒体屏蔽对自己不利、公布对自己有利的消息……这种事发生在用金钱购买选票、以电视操纵民意的政界倒并不稀奇，但若是频频发生在游戏界，就实在是“不对劲”了。


这不是罪，也不是错，只是显得太丑陋罢了

你站在哪一边？

谁是对的？九城还是网易？搜狐畅游还是麒麟游戏？被二分法主宰着游戏界所改变的不只是厂商们，玩家也在受着潜移默化的影响——玩家间的“死磕”由来已久，从早年间“Core User”与“Light User”之间的“死磕”、“Console Gamer”与“PC Gamer”之间的“死磕”，到现在“暴黑”与“暴白”之间的“死磕”，“任青”“索匪”“软饭”三方面的“死磕”，网游玩家与单机玩家之间的“死磕”，甚至是“玩这个游戏”的玩家与“玩那个游戏”的玩家之间的“死磕”、“这么玩这个游戏”的玩家与“那么玩这个游戏”的玩家之间的“死磕”……二分法的残酷之处就在于：你必须选择一个阵营，选择一个立场，如果你不这么办的话，也会因为自己的表现而被其他人指定一个阵营和立场。

游戏界被二分法统治着，中间地带是不存在的，与标准不符的，就是标准所不认可的。虽然这很不对劲，但还是请接受这个现实吧。

比如说，对一部分玩家而言，暴雪公司制作游戏的工艺可不仅仅是鬼斧神工，更能做到无中生有——而且无中生有要比鬼斧神工重要得多！如果你身边就有这样的玩家，除非你故意想激怒他，否则请千万不要在他面前提到“龙与地下城”“战锤”“战锤40K”“无尽的任务”这些词，因为这对于坚定地站在这一立场上的玩家而言只意味着一种亵渎——但是，如果你身边有站在与之完全对立的立场上的玩家，你最好就不要对他提到“创意”二字：对于这个立场上的玩家来说，创意是根本不存在的，有的只是无穷无尽的模仿，模仿行为只有手法拙劣与高明之分……

嘿，但是，他们就不能达成共识或者有所妥协么？比如说让前者意识到暴雪的精英人才也是玩着各种游戏长大的，他们平时在工作之余除了打“魔兽”“星际”“暗黑”之外也可能会捧着规则书，拿着纸、笔、骰子和地图找张桌子跑个团，在《魔兽世界》诞生之前，他们当中也可能存在《无尽的任务》的沉迷者，在《星际争霸》和《魔兽争霸》的制作小组和策划人员中，一样有着热爱《战锤》系列和《战锤40K》系列桌游的资深玩家（《魔兽争霸 III》人族狮鹫骑士的语音内容甚至都包括一句“This War Hammer cost me 40K！”），暴雪自身从不掩饰自己创意和灵感的来源，但这对于狂热的二分法信徒而言却是最大的忌讳：不是原创，就是抄袭！暴雪这么好怎么可能干出抄袭这种事！所以暴雪的游戏一定是完全原创的！暴雪的游戏里出现其他游戏的影子，只意味着暴雪看得起那些游戏！这是其他游戏的荣幸……这真是不可理喻，不是吗？但是与之针锋相对的立场观点也好不到哪儿去：暴雪不过是个只会做乱炖和大杂烩的厨子罢了，资质平平但是偏偏受到市场欢迎，游戏里到处都是其他游戏的影子，如果有什么地方看不出来抄袭的痕迹，那肯定是因为自己的见识还不够广……就算你从未见过，现在应该也能想象到这样两个阵营的玩家在遭遇后会发生什么：“死磕”，只可能是“死磕”，二分法的世界容不得任何妥协，也没有达成共识的余地，立场不同的双方怀着类似“使命感”的激情，带着击溃对方的信心徒劳地相互展示自己观点的正确性，一旦“说服”的目的受挫就会开始人身攻击：正如本文开头所展示的那样，同样的否定态度，只要通过简单地更换主语，就可以实现完全不同



CCTV.com“第一体育”频道制作的“任天堂与索尼之争”专题内容相当详尽，但比起企业间的“黑白”商战，玩家之间的唇枪舌战更为激烈！


"玩家都只是为了玩游戏而玩游戏"不过是一厢情愿的妄想，你我都见过一些这样的玩家：他们只是在寻找现实中种种刺激与快感的廉价替代品罢了

的结果——比如说，这种情况下，双方只需要把作为之前"死磕"焦点的主语"暴雪"替换成"暴雪游戏的玩家"，就可以让"死磕"的激烈程度增加数倍。

无论哪一方占了上风，无论"死磕"的结局如何，这都实在是太扭曲了。

当我第一次通过红白机见识到电子游戏的时候，我认为我找到了世界上最棒的东西，当我发现有人可以和我一起玩游戏、讨论游戏的时候，我认为玩家是世界上最可爱的人，第一次走进街机厅的时候，我被污浊的空气中呛人的烟味熏得眼睛酸痛，但还是为街机屏幕上的游戏画面惊讶得瞪大了眼……后来，踮起脚才能够到街机操纵杆的我在街机厅里遭遇了人生中第一次被"抢劫"，摸着脸上的青肿，看着抢走手上硬币的青年骂骂咧咧地站在街机前与对战的玩家恶语相向，我第一次认识到有些人玩游戏的目的并不是为了游戏。

玩游戏还能是为了什么呢？发泄？以另一种成本更低的方式消耗分泌过剩的激素？寻找无风险但同样刺激的斗殴行为的替代品？体验用另一种方式征服他人的快感？追求优越感？

我猜有相当一部分玩家在二分法的主宰下已经逐渐偏离了玩游戏的初衷：每当我看到一群分别归属于两大阵营的玩家因为各自不同的立场连续在论坛或网络的其他什么地方从早到晚、彻夜不眠、废寝忘食、语无伦次……只为证明自己立场的正确性，为说服对方认同自己的观点而"死磕"不止，我就会觉得事情越来越不对劲……整个游戏界在二分法的侵蚀下不但没有树立起任何"标准"，反而是在新标准不断建立的过程中逐渐失去了原则。在一片鸿蒙之中，一部分玩家放下了手柄和鼠标，关掉了游戏进程，打开网络浏览器和聊天工具选择了用另一种与游戏截然不同的方式寻求满足——用立场武装自己，寻找与自己立场不一致的其他玩家，然后开始"死磕"，只要结局是自己没被说服（而自己如何可能被说服呢？），那么就能带着胜利者的成就与优越感回到现实中，在"异见者都是蠢货"这一偏见逐渐加深的过程中，在二分法的道路上走得愈加义无反顾。

在二分法的主宰之下，讨论游戏的话题不再有关于游戏本身，立场对立的玩家在"死磕"中只是为了声明和证明自己的品位是多么独特、对游戏的见解是多么高明、对游戏界的观察力是多么敏锐，对长远利益的估计是多么准确……这样的玩家后来大多成为了某个厂商的忠实追随者，为了一个商标，一款主机，某个硬件的性能、某款游戏的销量而时刻为"死磕"做着准备，主张与观点无非是自己所支持的厂商多么高明，其他厂商的决策多么愚蠢，一方做出了多么伟大的贡献，对立的一方造成了多么严重的损失……进一步推导出的结论是：自己是多么正确，意见相异者是多么错误。



动脑思考？既然已经有二分法了，大脑还能起到什么作用？

然而，这些在"死磕"中占据核心地位的话题与现实真的相关么？游戏真的只分"神作"与"渣"两种？厂商真的只分"一心为玩家服务"和"挖空心思敛财"两种？企业的发展方针与企业文化真的只分"业界指路明灯"和"业界毒瘤"两种？游戏平台真的只分"棒到出汁"和"萎到掉渣"两种？网络游戏真的只分"泡菜"和"精品"两种？玩家真的只分"有品位"和"没品位"两种？真的有一批玩家拥有与生俱来的话语权，而另一批则不但没资格谈论游戏，甚至连玩游戏的资格都没有？

二分法就是如此粗暴、残酷、不可理喻，但它同时方便、结实且廉价：必须承认，即使是在游戏这般单纯的领域里，我们也面临着众多难题——什么是好游戏？什么是一款游戏中出色的部分？画面质量对于游戏体验而言究竟有多重要？究竟是什么构成了游戏性？厂商究竟该带着怎样的态度才能制作一款令人满意的游戏？游戏类型应当如何调整、结合才能算是成

功？创意和借鉴的界限与尺度应当如何把握……对于二分法的信奉者而言，这些问题是如此简单，甚至都不值得进行考虑——一切标准都是现成的，“我”所感知到的即是标准本身，我认为什么是好的、正确的，什么就是好的、正确的，除此之外都是谬误。二分法有能力构造一个自圆其说的领域：自己为自己辩护，自己为自己负责，同时也意味着没有通过与外界互动进行自我完善的必要，当然也就缺乏“完善”的能力：以文章开头处列举的三个句式为例，当一个索尼游戏主机爱好者谴责任天堂游戏主机性能低下的时候，他不会以“我”作为主语，因为这种表达方式的语气过于软弱，不适合“死磕”场合。他们必须以陈述现实的口吻在指出不足的基础上添油加醋，才能达到“死磕”的目的。当一个家用游戏主机玩家鄙视电脑平台的时候，当电脑游戏玩家鄙视家用机的时候；当网易的拥护者谴责网易的反对者的时候，当网易的反对者谴责网易的拥护者的时候；当搜狐畅游控诉麒麟游戏的时候，当麒麟游戏反击搜狐畅游的时候；当《魔兽世界》玩家嘲笑其他网游玩家的时候，当其他网游玩家抗议《魔兽世界》玩家的时候……整个游戏界就这么一次次地以不同的标准因不同的理由被一分为二，善、恶、好、坏、正、邪……这些概念在一次次被明确的过程中变得越来越模糊，立场相反，却在对二分法的态度上一致表现为拥护的玩家们从不思考，从不回答那些会令人困扰、值得深思的问题。他们不会感到困扰，也不会察觉到思考的重要——因为二分法这一工具以自我中心取代了寻找答案的欲望，以偏见取代了探求真相的需求，以“死磕”带来的优越感取代了游戏的乐趣……源自思维惰性的二分法造就了扭曲的思维惯性，进一步导致一言不合即大打出手的情况越来越频繁地发生。

你仍然觉得这一切只是“不太对劲”吗？

避免“死磕”，请认准“共同语言”

小时候，当电视机还不是生活必需品而是奢侈品的时候（你可能未曾经历过那个时期，这说明你还年轻），在每晚五六点到七八点之间播放的动画片对孩子们而言往往就意味着最高档次的精神享受——“看动画片”足以胜过童年的一切其他娱乐行为。在那个年代，母亲们从来不需要叫孩子回家吃饭，因为晚饭时间就是动画片的播放时间。在这一切发生改变之前，我们大多还需要每周坐在教室里上六天课……我想没人会否认这段经历在对我们进行数学、语文等常识教育之外，还在课堂之外对我们的社交能力进行了最基本的训练，而“共同语言”在这一训练中显得异常重要，每个参与者都自然而然地意识到了它的重要性：与同学沟通时总要“达成共识”，也往往容易“达成共识”，因为那时候我们的生活内容还很单调，我们接受同样的教育，完成同样的作业，参与同样的游戏，甚至看同样的动画——最后这点是重中之重，如今我已回忆不起来当年与同学探讨数学题解法的情景，但是与动画片相关的话题却仍然记忆犹新：每天早上，同学间的问候语往往会带上一句“你昨天晚上看那什么了吗？”而接下来总能引出一段兴致勃勃的谈论……

那时候我们总是能迅速地、毫无障碍地了解对方谈论的内容，并且以极高的频率产生思维共鸣：尽管只是一些简单的复述和幼稚的抒情，但几乎不会产生任何分歧：简陋的表述方式和共同的经历让我们察觉不到“立场”的存在。



“对我来说使用这把电锯比和别人交谈更容易”，二分法就是这样一把简单易用的电锯

后来，我们都能察觉到一切都在进步和发展：物质条件越来越丰富，精神生活水平越来越高，可供选择的消遣方式越来越多……但与多元化发展相对应的却是二分法的蔓延。

网络确实拉近了人们的距离，但同时也让人们彼此疏远，伴随着逐渐失去“同学关系”，“共同语言”也失去了童年时那般重要的价值。游戏让厂商们涉足相同的领域，让玩家们拥有共同的话题，但同时也带来了尖锐的利益冲突与彼此间不同审美观的相互冲击……我们永远无法摆脱“问题”，但解决问题的关键通常不会是“简单粗暴”。网络空间毕竟是用来“交流”的，应当避免单方面的“倾泻观点”，以达成相互理解而不是全面冲突为目标才是正常的社交原则，无论是对于厂商还是玩家而言皆是如此——我们共同的语言是“游戏”。如果能清楚地认识到表达观点的三个常用句式中不同的主语所起到的作用，认识到陈述观点与陈述现实的不同之处，认识到“非此即彼”的二分法的局限，大多数化解不开的“死磕”僵局都可以完全避免。做好游戏并通过游戏赢得尊重与利益，享受游戏和游戏带来的乐趣，对于游戏界而言，没有什么比这更值得肯定与赞赏了。相信我，最差劲的游戏所潜在的乐趣也会比二分法能带来的扭曲强得多。

从Conquest到Farmer

Conquest是一支相当有名的海外老牌Uber公会，在EQ中第一个击杀了当时的终极Boss Sleeper，在WoW中同样捷报频传，而Farmer在游戏中是个明显带有贬义的词语，指什么我也不用多说，一边是无上的“进度荣耀”，一边是敏感的“灰色地带”，两者如何搭界？

■福建 风梦秋

看到《魔兽世界》将在年底5周年时赠送宠物的消息，这才发觉不知不觉竟然已经度过5年，也就是说，我在这个虚拟的魔幻世界里虚度了5年的光阴，我得到了什么，失去了什么？

沉迷的开始

2004年年底时，《魔兽世界》美服开始公测，那是游戏界的大事件，当时固执地坚守单机游戏阵地的我对网游本来是不屑一顾的，不就是玩家无聊地杀来杀去么。但毕竟是暴雪的游戏，而且全世界都在谈论《魔兽世界》，我终于也忍不住要看看到底有什么特别的，更重要的是，“没有调查，就没有发言权”，好歹玩玩看，我以后就可以更有理有据地批判网游。

结果，试玩几天我就被征服了，路上经过的玩家友好地给你Buff，大家


需要组团来打的通灵学院，如果5个人打就算是英雄难度


MC时代，博学者套装加几件法伤装的自己怎么看怎么土


说起黑龙公主也有很多令人难忘的菜鸟事迹，比如第一阶段只准用魔杖攻击，还得等到5层破甲后


帮一个牧师朋友刷牧师史诗法杖任务物品

一起组队做任务，有人在做完任务后还很有RP（角色扮演）味道地说了句“愿圣光照耀你的路途”之类的话，还有人给我寄来了他缝制的装备，对于习惯一个人静静玩单机游戏的我来说，这一切都是非常新鲜的体验。等到试玩结束后，我就开始疯狂地寻找在美服上玩正式版的办法，因为当时还没有国服。我一家家银行询问终于申请到可以在Paypal上使用的国际借记卡（无业游民无法申请信用卡），换了美元，在Ebay上购买了一份典藏版，两三个星期后收到国外卖家寄来的包裹，就此开始了美服之旅。

当我认真玩一个单机游戏的时候，往往全神贯注甚至废寝忘食，直到通关为止，但是《魔兽世界》的问题在于，它永远都不能通关。从第一天开始，我就荒废了原来所做的事情，没有再玩单机游戏，没有更新与朋友合作的游戏网站，没有写单机游戏的文章。我意识到不能这样下去，可是已经停不下来，我跟自己说到40级买了马就停下来，后来又说到60级满级就停下来，然后是收集全套蓝色套装……在《魔兽世界》系统这样复杂的网游里面，你总能找到下一个目标。

网游不是一个人的游戏

开始的时候，我简直是把《魔兽世界》当一个单机游戏来玩的，没有朋友，没有跟别人说话，基本上没有组队做任务，也不懂得什么是拍卖所，3000MS以上的延迟慢慢放着火球术，慢慢地升级。可是到了40级的时候实在无法自己完成法师的一个职业任务，


我总是替全团的人做好水和面包


第一次击败拉格纳罗斯的兴奋现在已经淡忘了

才第一次加入了一个公会。到了60级以后更发现只靠自己是做不了什么事情的，必须组团打副本。在打副本收集套装的过程中，我加入过很多临时队伍，也开始逐渐认识一些朋友。在第一次打斯坦索姆的时候掉落了博学者套装的裤子，可是被一个玩家给“Ninja”（没经过分配就直接拾取）了，他的一个朋


奈法利安的战斗


安其拉开门的世界事件

友就当场指责他并私下替他跟我道歉，聊起来才知道他们是居住在澳洲的华人玩家，这样我就结交了《魔兽世界》里的第一个好友。等到这些副本的装备都拿到后，想要更进一步就需要加入一个好的公会打当时的顶级副本MC（熔火之核）了。在换了几个公会以后。我终于找到了一个澳洲人管理的公会。我是什么都不懂的菜鸟，延迟又很高，为了弥补自己的不足，从一开始我就特别勤奋，每次活动都提前1～2个小时到副本门口做水做面包，在大家集合后主动给全团每个人2～3组水和面包（当时每次只能做4瓶水）。凭借这样的积极以及从不缺席或迟到早退的100%出席率，我给大家留下了很深的印象，保证了自己的主力位置。

进度比朋友重要?

跟很多狂热的玩家一样，我很追求“上进”，积极地提升自己的装备和水平，总是梦想加入最好的公会，一起拿到服务器第一甚至世界第一。当时那个团队中的很多人，在长期并肩作战开荒MC的过程中建立了较深的友谊，后来因为公会管理的问题，我们迟迟无法进军更高级的副本BWL（黑翼之巢），就集体“跳槽”到了一个新加坡人领导的公会。我们追求进度，可总是碰到战术、指挥、战利品分配、人员不足等种种问题，产生了很多矛盾。跌跌撞撞一路打到了AQL（安其拉），最后在面对被戏称为“公会杀手”的双子皇帝时，屡屡碰壁之下，长期存在的各种矛盾开始变得尖锐，导致公会瓦解，大家各奔东西。

在这个时候，我却幸运地实现了自己的梦想，加入了著名的老牌Conquest公会，跟他们一起击杀了萨菲隆和克尔苏加德。但是因为技术水平和欠缺沟通能力的问题，我在Conquest一直都觉得很孤独，等《燃烧的远征》开放后，团队从40人改为25人，我就更难争取到主力位置。有一次管理员跟我聊天谈到位置问题，说他们的核心成员已经在一起游戏长达7年多，从《无尽的任务》时代一路走来，将来还会一起离开“魔兽”征战新的网游，这番话让我明白了一些道理。这时以前认识的一个矮人战士建立了一个新公会，把老朋友们都聚集在一起，很多人虽然已经在很好的公会取得了主力位置，也都毅然放弃而回来，我最终也下决心加入了他们。

新公会的战绩出人意料地出色，那个矮人战士的领导力非常强，总能处理好各种问题，鼓舞大家不断努力挑战高难度，这段时期我才明白跟一群可以完全信赖的朋友并肩战斗才是玩网游的乐趣所在，不管进度如何。之前我就算参


双子皇帝，因为需要术士担任坦克等非常规的设计和高难度成为公会杀手


纳克萨玛斯开放前的天灾入侵事件

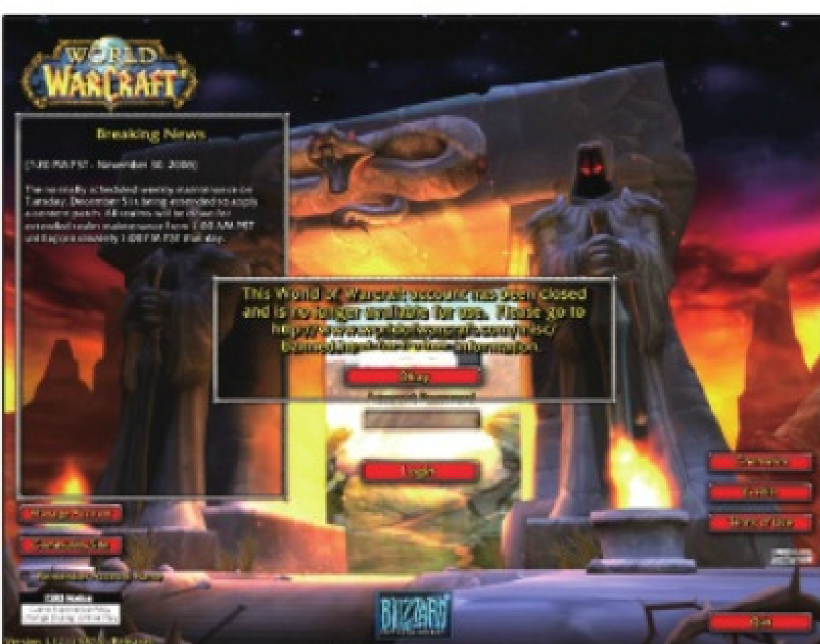

60级的时候无底包的图纸是最最稀罕的东西之一

与了服务器上首次和唯一的克尔苏加德击杀，取得了很好的装备，又真正得到了什么呢？

5年成就，一朝成空

《巫妖王之怒》前的3.0补丁加入了成就系统，4年多来我几乎把所有时间都投入在《魔兽世界》里，换来的也


虽然当时仍然很菜，但能够跟Conquest一起取得服务器首次克尔苏加德击杀还是很难忘的记忆



燃烧远征开放前我的账号被永久封停


黑暗之门开启前的世界事件

是辉煌的成就，除了因为PvP技术差加上高延迟而无法取得竞技场成就，我取得了几乎所有其他成就，收集了大量的坐骑和宠物，收集了所有的附魔图纸，还拥有不少骄傲的“光辉事迹”，包括只有《魔兽世界》开放的头一个月才能取得的原版史诗坐骑，服务器上第一个达到450技能的裁缝，服务器上第一个达到450技能的附魔师等。我的成就点数一度排名服务器第一，北美第12，世界前50。我还有各种职业的小号拥有其他所有商业技能来提供宝石药水等团队活动所需的一切物品。公会的朋友也总是热情帮助我，比如把副本稀有掉落的坐骑等都让给我。这时期我们打通了普

通模式的奥杜尔，我的装备也几乎是全公会最好的，我们准备开始挑战英雄难度的一些首领战，取得更多的成就。

可就在这个时候，意想不到的事情发生了，可能是因为我使用廉价代理服务器来降低游戏延迟导致IP跟外挂打金者相同的关系，暴雪突然以我与一些被封停账号有关系的理由，第三次永久封停了我的账号，而这一次非常坚决，即使在我去信说明我是一个非常规矩的狂热玩家后，仍然维持原判。


燃烧远征加入的珠宝加工成了赚金币最佳途径之一


在Conquest打不上主力，不得已用小号战士在一个休闲公会担任卡拉赞MT，才发现当坦克是更有挑战性也更有乐趣的事情


跟老朋友们一起经过一两个月的努力，经历了几次被迫换T等重重困难但始终不屈不挠，最终击败凯尔萨斯，这样的胜利比什么第一都更值得骄傲

我在几天的焦急之后，心情却逐渐平静下来。也许是得到越多，包袱就越重，那个时期我已经逐渐开始觉得累了，将近5年时间几乎每天都在玩《魔兽世界》，几乎100%的公会活动出席率，打副本更多成了一种义务而不是乐趣。我的法师取得了那么多的成就，公会的很多朋友甚至比我还更关心我的成就，我就只能不断努力取得更多，也无法改玩其他的角色。更重要的是我已经30多岁了，越来越清楚不可以这样持续沉迷一个游戏，荒废自己的人生，但是我无法自觉停下来。所以这次封停对我来说倒也不能说是坏事。

不过我并没有就此离开《魔兽世界》，而是重新建了一个账号，从一个狂热玩家变成了我曾经非常鄙视的Gold Farmer（打金者）。

从鄙视到从业

说起美服上的中国人，老外的印象就是“Gold Farmer”，因此他们很多时间就是说“Chinese Farmer”（中国打金者），而且使用的时候通常都跟一些脏话一起。对于正常的玩家来说，往大了说他们认为金币交易破坏了游戏的公平性，小的方面打金者往往不遵守游戏规则或者大家约定俗成的一些规矩，破坏了游戏环境，比如很多人恶意抢怪，为了尽快卖掉东西拼命刷屏，恶意杀价或者操纵拍卖所价格，还有就是语言不通带来的问题，大多数打金者只能用非常糟糕的中国式“英语”跟老外交流，甚至夹杂拼音。人迹罕至的艾萨拉成了著名的打金天堂，他们对每个进入该区域的人就来句“Ni Hao”来试探对方是否是同行，最后这个词成了几乎所有外国“魔兽”玩家都知道并常常拿来调侃的词语。

站在普通玩家的立场，开始时我也跟老外一样厌恶打金者。不过有次在提尔之手收集图纸的时候认识一个打金的，大概一直打金实在太枯燥，他还几次请我带他去打副本玩，让我感觉他们也挺不容易。不久后他可能找到了别


找龙蛋提高虚空之龙声望，因为总是热衷于提高各种声望，公会的朋友都叫我声望Farmer


有人在战歌峡谷中利用跳墙Bug作弊


太阳井时代，用徽章换装备的NPC开放那天人山人海，GM不得不在现场维持秩序


打布胖我的伤害总是名列前茅，虽然算不上一流高手，但已经不再是菜鸟了


最初难度平衡可说是完美的穆鲁战对高端公会来说是无穷的乐趣，对于其它公会却是又一个致命杀手

的工作，换了人玩那个号，就只会埋头打金了。

在《燃烧的远征》之前，暴雪对于打金行为的打击也非常严厉，隔三差五就会公布又封杀了多少多少账号，据说其中还误杀了一些老外玩家的账号，我作为一个中国人也不能幸免，曾经被永久封停两次，但每次都在我发去电子邮件，说明我虽然是中国人但却是规规矩矩的玩家而且是大公会的主力成员之后，又给我恢复了。不过在那之后我就越来越小心，基本上从不打怪或单刷副本，都是靠商业技能正常赚金币用于购买坐骑等，甚至都不敢跟打金者买东西或说话，即使跟认识的华人玩家也不用中文或拼音聊天。

不过我感觉到自从《燃烧的远征》之后暴雪和玩家对于打金者和中国人似乎更宽容了，暴雪不再宣布封杀了多少账号，而是常常宣布世界范围内“魔兽”玩家数量又达到了新纪录，玩家似乎也习惯了“Chinese Farmer”的

存在，很多人乐意从打金者那里购买廉价的原材料，而且本身美服的游戏环境也没有以前那么好了，玩家群体迅速扩大的同时素质在下降，新玩家也并没有那么讲原则守规矩。个别国外媒体到中国调查和报道了打金者工作条件艰苦、收入很低等实际情况，也让不少人开始同情他们。比如前阵子有篇报道把中国规范QQ币等虚拟货币的规定误读成了中国禁止打金行为，大家欢呼游戏环境从此得到净化的同时，也有很多人关心中国为数众多的打金工人将因此丢掉饭碗。现在更多玩家只是痛恨外挂使用者，我曾在频道里看到有玩家说："如果下个补丁暴雪还不解决这个问题我就不玩了，我不介意他们（中国打金者）打金，只要他们采取正常的手段。"

游戏在变化，玩家群体在变化，我的想法在几年间也逐渐发生变化，而暴雪第三次的封号则彻底让我醒悟。我觉得沿袭《无尽的任务》的思路，《魔兽世界》开始时也是以高端的、狂热的玩家为中心的，鼓励大家多花时间做枯燥无聊的事情，越"宅"越成功，然而在一个虚拟世界中不管取得多少"虚拟财产"，又有什么意义呢？真的值得为之牺牲自己正常的人生吗？而且按照暴雪和其他网游公司的条款，角色和所有的东西是属于他们的，玩家只是付钱"租用"这些账号，暴雪有权在任何时候通知或者不通知的情况下，在有理由或没有理由的情况下，封停或删除玩家的账号。就像我4年多所取得的一切，转眼就可以成空。实际上《魔兽


3.0补丁引入成就系统后，完成各种成就成了我的目标和负担，不知花了多少时间寻找这些稀有怪物


尽管掉落率提高了，也花了我120多次努力才拿到了斯坦索姆的亡灵军马


花费了无数的金币，并且在公会朋友竞相支援霜纹布的情况下，才拿到了附魔和裁缝两项服务器第一



花费数周时间可每次都只找到暴龙王的尸体，最后不得不悬赏数千G才得手


修改前的"速战速决"本是极具挑战性的乐趣和噩梦，投入无数修理费和时间，经历无数心理上的折磨后终于凭借实力和一些运气达成了这项成就

世界》的发展也是越来越偏向"休闲玩家"，他们在现实生活中都很成功，有稳定的工作和收入，所以没有多少时间玩游戏，就像发达国家的人需要发展中国家的人帮他们干他们不愿意干的脏活累活，大城市的人需要来自农村的农民工干各种脏活累活一样，他们也需要打金者来做打金这种脏活累活，以便他们可以享受这个游戏。反正就是一方用富余的金钱交换另一方富余的时间和劳动力，各取所需。过去4年多里在游戏里虚度光阴，在现实生活中一无所有，以周围人的眼光，以现在社会的标准衡量，实在是有病，倒是努力赚钱的打金工人更有作为呢。

玩网游的好处

虽然说我虚度了5年光阴，浪费了人生中一段很宝贵的时间，但是我并不后悔，因为我在这5年里也有了不少收获（不是指那些"虚拟财产"），对我今后的人生会有帮助。比如从实用的角度说，至少我在美服上整天跟老外一起打副本，英语水平提高不少，从开始要靠翻译软件才知道任务要我做什么，到现在在语音聊天时不但基本都能听懂甚至可以跟美国朋友进行简单的交流。更重要的是网游虽然是虚拟的世界，可是打交道的都是活生生的玩家。住在城市的楼房里，对门都几乎从不往来，在网游中却整天要跟来自天南海北各种各样的人打交道。我在几年中认识了不少朋友，除了美国各地的，还有韩国的、新西兰的，还有在澳洲的越南玩家。我也从开始时惯于独来独往的内向孤僻而逐渐变得开朗些了，可以主动跟人交流，组织团队打副本，懒散不爱竞争的心态变得更积极，会努力提高技术以在副本中有更好表现来获得更稳固的主力地位，会去研究和练习以便在PvP的战斗中少被羞辱。在游戏虚拟的生活中，你同样可以见识到人生百态，人性的各个方面都可以在这里呈现出来，比如我曾


虽然是PvP的菜鸟，但在公会朋友的帮助下还是从荆棘谷的竞技场抢到了12次箱子


看了Faxmonkey的视频才知道法师也可以单刷黑龙公主，只要努力很多事情都有可能

经在打副本时，一个朋友在城里帮我买到一张稀有图纸，还大老远跑到副本门口来交给我，也常见到几个公会成员为了一件装备的归属争论不休的，也曾见到有女玩家为了让自己的盗贼得到逐风剑而卖弄风骚的。

就像《魔兽世界》读取画面的一条提示说的："凡事都要适度（包括魔兽世界！）。"的确是这样，"宅"是好是坏很难定义，适度玩游戏会有很多好处，只要不过度沉迷就好，希望我的经历可以起到一点点警示作用。

优越感杀了谁？

《指环王Online》终于正式公测，这是继WoW之后在国内推出的唯一一款世界级作品，我无意谈论游戏细节，对于这么一款已成定局的网游，在游戏素质上作太多评论已经起不到应有的作用。更何况这样的文章早在两年前就已经出现——如果本作在那个时候就开始公测，结局可能还会扑朔迷离一些。

■陕西 Oracle

最后的MMO

当前的事实是，从8月25号开放封测至今，大量玩家在第一天就被游戏“不人性化”的设定吓跑，28号的“剑叁”公测又带走不少玩家，剩下的玩家即使不离不弃，也是在勉强支持，对于这么一款强调多人合作的MMO，连生活技能都需要合作才能顺利升级，越来越少的在线人数只会让剩下的玩家难以为继。这里是捧是黑，都无法改变这种现状。对《指环王Online》我只能这么概括，如果你厌倦了泡菜网游，又对正统西式奇幻感兴趣，或许你还喜欢探索复杂的游戏系统与世界，最重要的是，你没有迷信暴雪，那么这款游戏非常值得你去尝试。



Aion如今被玩家戏称为外挂之塔，处境严峻





玩家利用游戏内置的ABC编曲，举行集体演奏会，这是欧美MMORPG的经典特色——RP精神

至此，《指环王Online》作为2009年在国内上市的3款大型MMORPG的最后一作，也终于揭开了它蒙了两年之久的面纱。这3款MMORPG中，年初的Aion声势浩大，虽然难脱泡菜痕迹，但游戏素质仍可圈可点。岂料盛大一时视短，Aion险些夭折于外挂刷子之手，如今只能落得勉力支撑。“剑叁”作为有史以来最大手笔的国产武侠网游，在各方面都颇具诚意，当今市场炒作为王，“剑叁”算是为数不多在认真做游戏品质的国产网游，着实让人感动。遗憾的是，本作在设定上过多地照搬了WoW，因此广受非议，加之上次极限封测，金山过于托大，将日期定在WoW关服后不久，意图用一个不是很完善的版本招揽大量WoW玩家，可国内的WoW玩家又岂是省油的灯？“剑叁”成天战火不断，却是WoW玩家与“剑叁”玩家的刷屏对喷，它的未来不在于已经推出的这些，因为现有的已经足够优秀，而是取决于将要推出的那部分。如果接下来的版本无法走出自己的特色，只依靠一个WoW骨架来支撑武侠皮肤，待WLK进入中国，“剑叁”的人气势必会受到很大冲击。如此看来，最稳定的反而非《指环王Online》莫属，尽管这个“稳定”是我们谁都不想看到的。



虽然争议很多，“剑叁”还是这三款MMORPG中最被人看好的

《指环王Online》有可能成为近两年国内代理的最后一款欧美MMORPG（暴雪出品除外），全球信息化拉近了人与人的距离，悲哀的是，文化鸿沟似乎越来越大。两年前我们还能勉强接受来自欧美MMORPG另类的操作风格，独特的游戏设定。两年之后的今天，我们连取消自动寻路都觉得难以忍受。

习惯真是一个强大到难以形容的上帝，与它相比，游戏性？那是什么东西？

鉴于大部分玩家在第一天就放弃了本作，只有为数不多的玩家可以体验到游戏后期博大精深的系统，细节评述只会让人觉得不知所云，况且这样庞大的游戏系统，也不是这么寥寥数页就能说完的。不过这也倒好，利用这个难得的机会，咱又可以扯点其他的了。



不要嘲笑，如果你有生以来接触的第一款网游就有自动寻路功能，相信你也会发出这种疑问

当怪圈遇到死结

有一定游戏史的玩家都知道，国内游戏市场畸形已久，长期的孤岛化发展让我们很难接受变化，“只有流行的游戏，没有流行的类型”便是一种典型现象。在这样一个游戏怪圈里，如果说早期的国内MMORPG还存在着



围绕WoW的那些人，那些事，一言难尽



百家争鸣，那么一款“神作”的降临则彻底成为了这个怪圈的死结。游戏是无辜的，我们无法将人为的过错归结到游戏身上，但不可否认的是，WoW之后的所有MMORPG，都会遭到质疑、否定、攻击。你可以说是WoW让我们的品位变高了，可事实果真如此么？

无尽的征战

《指环王Online》并没有抢在WoW关服那段时间开测，无论出于何种目的的考虑，我们也许都该庆幸CDC做出的这个决策。这样虽然让本作损失了大量的初期玩家，却也让游戏环境大为改观，得以换得一时安逸。8月25日，我怀着看热闹的恶趣味登录游戏，预料中的互喷场景没有出现。新手村的玩家不算多，每个人都在安静地做任务，偶尔因为任务问题交流一下。没有喷子成群，没有刷屏成风，让我恍惚间仿佛穿越到了台服。之后我来到玩家相对集中的区域，刷屏现象无可奈何地有所增加，但多为组队与交易，喷子还是少之又少。这两年来《指环王Online》一直低调测试，说到底也仍是一款与WoW争锋相对的作品，开测至今，并未受到多少来自WoWer的“洗礼”，其中最主要的原因就是此时WoWer都重归故里，而且现在故里成免费的了，必然要好好享受一番，区区“指环王”，何足挂齿，待我养精蓄锐，日后无聊再去会一会便是。

其余两款MMORPG就没这么好运气了，在WoWer不遗余力的攻击下，Aion最惨，“剑叁”尤甚。这两款游戏

13 回复：其实你们应该去wow吧看看他们自己的画面对比讨论贴
我看到一群中国人！
作者：218.22.133.* 2008-3-13 08:09 回复此发言

14 回复：其实你们应该去wow吧看看他们自己的画面对比讨论贴
5 回复：其实你们应该去wow吧看看他们自己的画面对比讨论贴
没1点常识的讨论，连多边形，特效，贴图是啥都不知道还说别人，好象WOW背景不是贴图一样...
作者：cd0912 2008-3-12 23:01 回复此发言
WOW的背景也是全3D的 谢谢
贴图？那是泡菜游戏常用的方式吧
作者：123.165.8.* 2008-3-13 09:03 回复此发言

15 回复：其实你们应该去wow吧看看他们自己的画面对比讨论贴
14楼你真搞笑，啥叫贴图你搞清楚再说话。
作者：cd0912 2008-3-13 09:06 回复此发言

16 回复：其实你们应该去wow吧看看他们自己的画面对比讨论贴
我在7楼形容的那种人，14楼完美诠释了一下。
作者：cd0912 2008-3-13 09:07 回复此发言

17 回复：其实你们应该去wow吧看看他们自己的画面对比讨论贴
wow的可玩性和内涵绝对是一流的。如果要说画面的话你效果全开也是顶级的。就看你有没那显卡和配置了。
作者：团_团团 2008-3-13 09:07 回复此发言

WoW的背景也是全3D的，贴图？那是泡菜网游常用的方式吧——Aion早期测试时，每当谈起画面，WoWer就有惊人之语

相隔数月，历史背景却大相径庭。Aion内测一号难求，进驻的大部分为狂热玩家，公测时账号不成问题，难点在于排队，任何对Aion心怀愤懑非得进入游戏喷几口才心满意足的玩家，面对2000+的排队人数仍需要一定魄力。此时CWoW代理权易主消息尚未传出，WoWer也实在没必要不辞劳苦专程进入Aion自讨没趣。Aion公测仅8天，之后迅速进入收费阶段，基本从门槛杜绝了喷子。一直以来，喷Aion的WoWer虽然多，却往往仅局限于各大论坛，比如没事发个挑战帖，说你Aion如何抄袭了我们WoW，你Aion是泡菜，永远别指望超越我们WoW，真正到了游戏里，反而风平浪静。

反观“剑叁”，当初极限封测正值WoWer最无所事事的时候，金山事先准备充分，进入游戏不费吹灰之力，因此游戏里WoW与“剑叁”之争几乎到了白热化的阶段，以至于游戏里不乏有人恶意用WoW的专业术语刷屏，扰乱别人的正常游戏。这种冲突进行到现在，大家早已见怪不怪。遇到“‘剑叁’和WoW比起来就是垃圾”这样的言论，新玩家尚能与之争辩，老玩家只能一笑而过了。

多少年了，自从WoW在国内开始运营，但凡大型MMORPG在国内上市，都承蒙WoWer“厚爱”。当年《激战》国内公测，第一天就有WoW高人评论：“游戏太烂玩了10分钟就放弃了，都不能跳，伪3D！”至于《卓越之剑》和《奇迹世界》这样的作品，因不幸染上浓郁的泡菜气息，更是被喷得体无完肤，毫无亮点。WoWer们就像一支强大的远征军，在每款MMORPG里肆虐，游戏的素质越高，他们就越战越勇，因为他们有着源源不断的优越感作为动力。

无处不在的优越感

难以想象，虽然大家还不怎么富裕，经济危机让我们更加窘迫，但我们之中有很多人善于从各种事物找到巨大的优越感。玩一款游戏都能找到高人一等的优越感，还有什么是不可能的？我们的游戏里，论坛上，无时无刻有着WoWer在发表“WoW上等论”：玩WoW的是内涵玩家，玩XX都是泡菜玩家；WoW是神作，XX是渣样。现在WoWer在外饱受非议，这些言论功不可没。

这时肯定有人会说：你以偏概全了！WoW玩家有那么多，我看到的大部分都是理智的，为什么你只会盯着个例来说事？你这样挑拨离间，是何



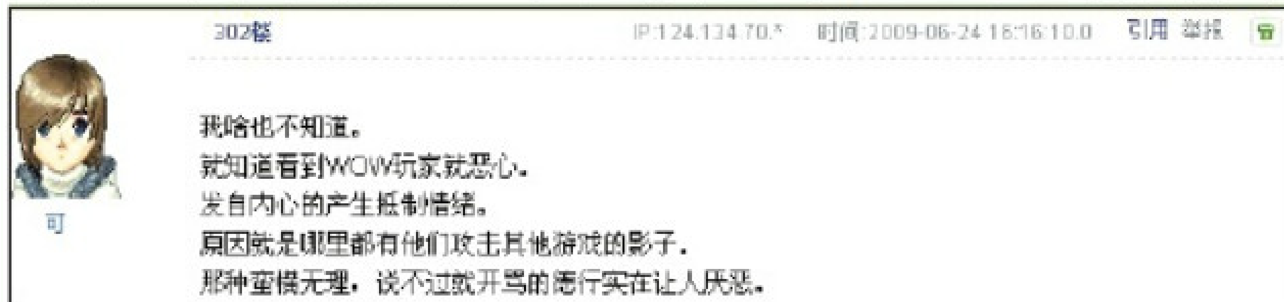
《激战2》在不久前公布，将来国内可能也会有厂商代理，届时不知会受到WoWer的何种“礼遇”

居心？

是啊，我就是以偏概全了，因为我们生活在一个以偏概全的社会。

举个例子，假设“剑叁”的服务器最多能容纳50 000人，其中2000人为WoWer，在这2000人中，只要有20个，也就是1%的玩家在游戏里发表“WoW上等论”，他们只需要说一句“这游戏和WoW比就是垃圾”，就足以让剩下3000名玩家对于WoWer的印象糟糕到无以复加。

不要怪他们选择性失明，看不到更多理性的WoW玩家。因为这是一个所有人都有话语权的时代，每个人都会发表意见，并强制让别人看到。不幸的是，抱怨总是最显眼的，更加不幸的是，我们的人比较喜欢抱怨，不喜欢赞扬。



现在WoW玩家在外饱受非议，因为外人往往只能看到那1%的WoWer

在我玩“剑叁”的过程中，见过无数很理智的WoW玩家，他们在默默地玩着这款游戏，喜欢与否，不做过多评价。当有公共频道的冲突一次次上演，他们有时会站出来，说：“我也是WoW玩家，实在看不下去了，你们不喜欢这款游戏不玩就是了，何必在这里。”通常这些话一出来就被更激烈的争论淹没了。这些人发过一两次言，慢慢就不再去理会这些争执，于是，在发言者中，理智的玩家进一步减少。

这是WoW的错么？其实很多人都明白，这怪不到游戏头上。其它游戏并不是没有这类玩家，这部分人群在任何领域都存在。只是WoW在国内的玩家太多了，正所谓“林子大了什么鸟都有”，出现什么现象都不足为奇。现在是WoW，大家觉得那些玩过WoW就盲目自大目空一切的玩家很可笑，万一日后“剑叁”如有神助，超越了WoW成为国内网游第一，同样的盲目崇拜还会落到“剑叁”头上，只是换了一个游戏标题而已。因为我们人人心中都有一个大一统思想，都想用自己的思想霸占别人的心灵，所有的的区别，只取决于这个症状的轻重程度。具体表现在游戏领域，我们不仅有“WoW优越症”，我们还有“单机优越症”“收费网游优越症”和“免费网游鄙视症”，再细分一些，还有“劲舞团鄙视症”，核心思想就是一个群体看不起另一个群体。

似乎只有那些被“高端”玩家看不起，“不懂游戏”的玩家才是最可爱的玩家。他们不会管那么多，只要求好玩，尽管这个好玩是你无法理解的，但至少，他们不会看不起某一个群体，不会像你一样，玩一款游戏就优越了。

最后，我写这一章没有针对任何人，如果你执意要对号入座把这些事例往自己身上套，并由此觉得我含沙射影地侮辱了你，那太好了，说明我不是无的放矢。另外要证明自己是否属于文中的WoWer其实不必这么麻烦，每当面对一款MMORPG，这些人最喜欢的思维方式就是“像WoW的都是抄袭，不像WoW都是垃圾”，不管所喷对象如何改变，这一条是亘古不变的。

我相信我们的玩家会不断完善自己，变得更加理智。有朝一日，WoW走下万民景仰的神坛，我不希望在这个神坛看到另一款游戏。或许若干年后，会成长起来这样一群玩家，他们拥有更多样的娱乐方式，眼界放得更宽，不会一年如一日地玩同一款游戏直至产生无可匹敌的优越感。这个玩家群体离我们会远吗？也许永远都不会到来，也许是00后，甚至，也许是90后？

高端壁垒

也许有人会问，自打WoW一枝独秀，国内MMORPG市场如此不振，难道你想把所有责任都推到WoWer身上？

显然不是的，类似于《龙与地下城Online》与《指环王Online》这样非常纯正的欧美MMORPG，如果说文化差异会将一部分人挡在门外，那么那些刚对此类游戏产生兴趣的玩家，好不容易克服了审美差异，则往往还未领略到游戏魅力便被“高端”玩家轰出门外，这才是我们最悲哀的地方。

几个月前，指环王还在封测的时候我拿到激活码，屁颠屁颠前去体验。在玩了一个小时之后，发现各种技能效果不是很明显，很难从技能效果做出判断。于是我在聊天频道感叹：“这游戏有什么好看点的技能么？”

发表于 2009-9-21 12:18 只看该作者

指环王这种神作应该现在收费，把wow和剑3秒了不给他们机会

可cdc咋就不敢收费啊，对别的游戏太仁慈了

发表于 2009-9-21 12:36 只看该作者

就指环王的神作特性收费绝对秒杀一切游戏。

休闲第一神作。收费了定能成为游戏和休闲的中国第一大社区网游

钓鱼。绝对培养全国玩家钓鱼乐趣。说不定什么时候国人指环王高玩就能写

弹琴系统将秒杀一切包括音乐舞蹈游戏和网站培养指环王玩家的音乐细胞

说不定啥时候指环王高玩就能谱出比如指环王进行曲一类的传世神曲~~~

大家各玩各的游戏，各开各的心有什么不好？何必非要你死我亡呢……

语毕，立刻有数十人回应我：“回去玩你的泡菜吧、你不配玩这款游戏、玩你的WoW吧……”

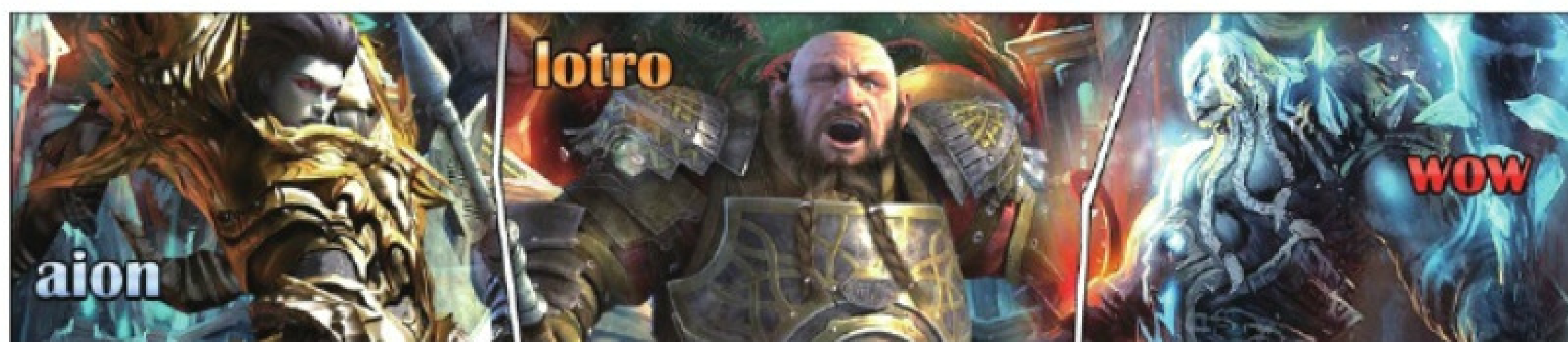
我压根没有想到会是这样的答复，一时不知该说什么。难道技能华丽一些，就是泡菜的表现？这种高级逻辑让我等低端玩家十分诧异。玩家对于游戏设定稍有质疑，马上会招来不友好至此的答复，难怪玩家会越来越少。

多数能在《指环王Online》里坚持下来的玩家，大抵有着一颗闲情逸致的心，或者试图以欧美玩家的休闲方式去体验这么一款欧美游戏，这本无可厚非。但我们自古以来就有党同伐异的现象，在游戏中，就体现为排斥不了解“规则”的新手。我们会看到这样的论调，如果你玩不下去，那是你自己的问题，游戏是没有问题的。在这种论调基础上，不人性化的设定被“核心玩家”追捧，最终他们陶醉其中，产生了一种……是的，还是那种叫做优越感的东西，这玩意真是见缝插针无处不在。以至于打开《指环王Online》的官方论坛，随便向后翻几页就能发现很多鄙视WoW的帖子，大量缺乏基本判断能力的跟帖，与前面的WoWer语录如出一辙。

本来都是挺优秀的游戏，这次连我们的高端玩家也优越了，他们在优越的

游戏界再现三足鼎立状态，三大网游PK台！

作者：夜花幽燃　来源：178指环王主题站　发布时间：2009-08-20 16:40:52



前言

不管手头是什么游戏，国内厂商都忘不了炒作。这样的文章赫然出现在《指环王Online》官网首页，除了会引火上身，招致WoWer的不满外，很难起到正面宣传作用



哪怕是为了维权，WoWer这样的过激行为也会让其他玩家大为不满

同时，也为这些游戏筑起了高端壁垒，阻挡着新手的进入。无论我们怎样惋惜，感叹“这么好的游戏可惜大家就是接受不了”，小众游戏终究变得越来越小众，最后落个自绝于人民的下场。

何去何从

直到本文截稿，《指环王Online》还未开始正式运营，此时官网首页已久未更新，部分服务器也因为玩家太少，快要沦为鬼服。论坛关于合服的请求不断，以目前的形势来看，如果本作还能等到收费运营的那一天，合服似乎是不二的选择。本作在国内的玩家虽然少，但其中有相当的比例来自于DDO爱好者，凭借着他们，支撑一两个服务器还是不成问题的。这样一来能为喜欢这款游戏的玩家提供一个集中的游戏环境，二来也可以大幅度降低运营成本。这样的例子不是没有，CDC代理的另一款小众精品——EVE，其国服能以5000的平均在线人数稳定运营数年，单服务器架构起了至关重要的作用。现在EVE的游戏氛围十分和睦，颇可称得上国内网游的一片净土。《指环王Online》的运营情况纵然达不到这种高度，保留一片天地总是可以的。无论如何，希望当年EQ2的悲剧不要重演。

其实，回顾历史我们可以发现，如果说一款核心向网游在国内败局已定，是因为文化隔阂这些不可抗拒的因素，那么在最后给予这些游戏致命一击的，却往往不是这些冠冕堂皇的原因，而是漏洞与Bug。我们的玩家未必喜欢探索游戏世界，但我们普遍喜欢探索Bug。在这一点上，我国玩家几乎是无所不能的，只要有利益可图，即使严谨如暴雪这般，WoW依然被人研究出各种Bug打法，几乎所有的Bug都与“便捷/快速获得利益品”有关。EVE的Bug矿、《龙与地下城Online》的物品复制Bug、《大航海时代Online》的各种按键脚本。每当类似的Bug被玩家发掘出来大肆传播，都会造成大量的玩家离开游戏，足以让本来就岌岌可危的它们元气大伤，一蹶不振。如果算上《激战》，当年大作辈出，比较有特色的也就这么4款，其中3款有重大Bug或者漏洞。这时我们往往会发现，平时玩这些游戏的人自诩高素质，不屑于市面上的打怪升级泡菜游戏，当真正不劳而获的机会来临，这些玩家还是会趋之若鹜，反而让那些真正喜欢这些游戏的人扼腕叹息，不得不选择离开。如今《指环王Online》在设定上极其复杂，爆出Bug是迟早的事，至于届时会赶跑多少玩家，这只能取决于Bug对于玩家的诱惑程度和运营商的态度了，甚至只能取决于运气。



若不是Bug，EVE国服现在的情况还可能更好一些



若不是Bug，DDO现在可能还不会关服

这是最糟糕的时代，《指环王Online》之后，我们将无从得知下一款世界级MMORPG会在何时与我们相见。欧美网游保留了大量的传统单机游戏设定，曾几何时，这让我们这些习惯了传统游戏的玩家觉得，国内游戏业异象不足为惧，玩家终究会抛弃那些充满了抄袭与炒作之风的网游，进而抬高自己的品味，转向这些世界级大作。这么多年过去了，其实我们的想法只是一厢情愿自欺欺人。国内游戏业界固若金汤，已经自成一套文化体系，这种文化的直接作用结果就是，让所有刚刚接触游戏的人知道，游戏就是这样玩的。游戏应该免费，收费是找死；游戏应该自动寻路而不是自己寻路，如果习惯是第二个上帝，那么先入为主就是第三个上帝。前面说《指环王Online》好，也仅是站在传统玩家的角度来说，而这样的玩家已经越来越少。如果我这辈子玩到的第一款网游是《征途》，让我再去玩《指环王Online》，可能也会觉得这游戏有些不可理喻。游戏没有高低贵贱，高玩与小白，无非是你在这头，我在那头，中间是一道优越感的鸿沟罢了。



关于《大航海时代Online》的按键脚本，有人说它把玩家从繁琐的操作中解放了出来，有人也说它是扼杀游戏性的罪魁祸首



在不断的争议下，“免费游戏，收费道具”的模式也已经走过这么多年了……

有人说国内玩家最终会对当前的网游模式厌倦——诚然，当前国内网游为了扩大用户层面，太过迁就于玩家，恨不得将传统游戏元素都设定为自动，然后一心一意发展社交功能。纵观近几年活得还算滋润的国产网游，无一不是将玩家之间的互动放到极其重要的位置，难怪有人戏称这些网游为“大型3D多人聊天游戏”。这样看似剑走偏锋，可未尝不是一个发展方向，更没人规定沿袭自单机游戏设定的欧美日网游才是标准。经历了国外大作的失利，国内竞争愈发激烈，大家普遍喜欢一条路走到死，估计只有当社交功能发展到一个极限，已经无法再作为噱头，才会主动去吸收一些国外成功的优秀经验，也许到了那个时候，我们心目中的网络游戏才会诞生，这是真正的“网络游戏”，只会在这个国度诞生。

在那之前，将是黎明前最黑暗的时刻，看不到一丝曙光。

荣誉,老板来三份儿

倘若把网络游戏的世界比做潘拉多魔盒，那么在我们踏入这个虚拟世界伊始，荣誉、财富、权力、情感——这些虚无飘渺却让人欲罢不能的诱惑便从魔盒中飘然而出，影响着我们在这个世界中的一举一动，我们在旅程中追寻着内心的光荣与梦想，却常常不由自主地陷入虚荣与欲望的泥潭……

■北京 Muta

网络游戏的世界，就是一个独立于现实社会之外的虚拟王国——虽然它依赖于现实社会的物质基础。由于它是被一个利益集团所创造并控制着的王国，所以我们不能指望它会是一个民主的王国，事实上，它就是一个君主专制的王国，游戏厂商这位高高在上的君主权力之大自然不是真实社会中的君主们所能比拟的——但是它却面临着王国居民的选择：来，或不来，这是一个问题。通常游戏厂商先是建立起各式瑰丽宏伟的世界来吸引玩家，之后通过各种法则与激励机制引导玩家在王国里向着它所希望的方向发展——修炼等级、提升装备品质、参与战争、探索世界、推动世界进步等等，怎样才能吸引最多的玩家来自己的王国定居，并且持久定居是所有游戏厂商煞费苦心之事。很明显，必须设置一个让玩家孜孜以求的目标，而荣誉正是所有目标的终极指向。

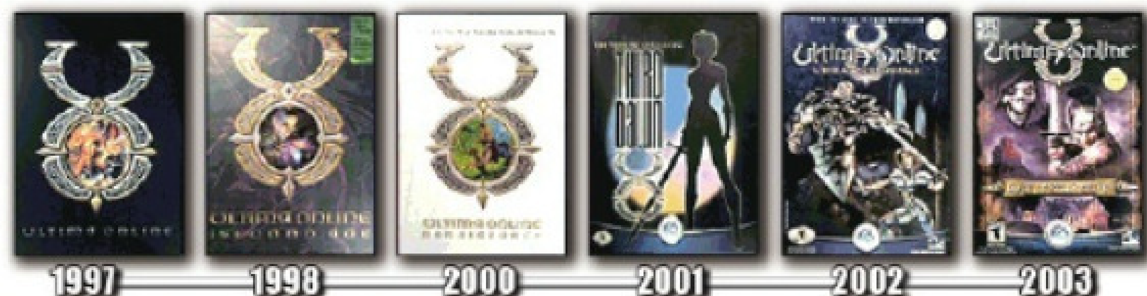
荣誉是美德

如果将网络游戏时代的开端定格于1997年，EA推出UO那一刻，想必除了MUD的忠实玩家以外，抗议的人并不会太多。作为历史上第一个真正实现了图形化的MMO，UO在21世纪的来临的前夕名副其实的开创了一个新的世纪——网络游戏的世纪，从这一年开始，纷繁多样的网络游戏世界开始向人们敞开大门。

这是一扇天堂之门，还是一扇恶魔之门？笔者认为是前者。

UO在建立第一个真正意义上的网络王国之时，正是选择了荣誉作为王国的原则。源自基督教义和骑士精神的八大美德“谦卑、荣誉、牺牲、英勇、怜悯、精神、诚实、公正”在UO的文化之中烙下了深深的印记。对于邪恶，创造UO的天神们似乎并未明确的表示否定，他们容许穷凶极恶的PKer的存在，对于“恶”的行为的惩罚亦是蕴含着“因果报应”的意味。然而，对于荣誉——真正纯粹道德意义上的荣誉——他们却毫不犹豫地将它推上了至高的宝座。在UO的价值观里，真正的荣誉来源于创造性的活动，来源于你为他人的付出，来源于每一次能够激励他人的正直、怜悯、勇敢和牺牲之行为，来源于他人对你的记忆与怀念，来源于关于生命意义的终极探求……

UO将影响荣誉的因素进行分解，通过赋予玩家不同的称号来将玩家在游戏世界里的各种行为倾向进行区分，而最基本的荣誉系统当属名誉与道德融合的称号系统，此二者分别代表着玩家在不列颠尼大陆中的知名度与自身行为的“善”“恶”倾向。而关于正义、勇气、牺牲、怜悯等美德，亦是通过特别的称号与特殊的能力设定来激励玩家去追求，如此设定，空前绝后。在随后蜂拥而上的无数游戏王国里，充斥着各式杀戮的技能与华丽的魔法，却极少能再看见基于美德而生的荣誉的影子。







UO的10年历史版本更迭

剑与魔法的奇幻世界、骑士的无上荣光、美德的耀眼光芒——在这样的世界里我们也许真的可以抛却一切俗世的侵扰来追寻属于自己的天堂，但是由于UO始终未曾正式踏上中国的土地，因此我们无法从玩家的数量上来评估它的成功与否。不过，在经历了10多年的风雨之后，仅仅依靠玩家自发设立私服而存在的UO，至今依然在中国延绵不绝，或许可以作为一个旁证……它，站在梦想的彼岸。

荣誉是国家

UO之后，国内主流网游大约有《万王之王》《龙族》《千年》以及Q版回合制的《石器时代》《魔力宝贝》与《大话西游》等。



《万王之王》的王国地图——坦格拉美亚大陆

在这一时期进入网络游戏世界的玩家，大多没有明确的目标，也许是想认识些新朋友，也许是想在神话般的世界里旅行，也许是想发现另一个自我……无论如何，在初次进入虚拟王国的玩家内心深处，总是存在着一些或许并不明晰的美好梦想。面对初涉网络游戏的中国玩家，游戏厂商们开始了小心翼翼的探索。

“以国之名”——万王之王与龙族这两款堪称始祖级的即时制游戏，不约


尽管《万王之王3》游戏素质差强人意，但国战仍是其重头戏

而同选择了国家荣誉作为王国的原则。无论玩家在游戏王国里以怎样的方式成长，前方总会有一个最崇高的目标——为国而战。

在《万王之王》之中，荣耀是由同一个国家的国民共同分享的，你和你所在的国命运相连、荣辱与共，你的国家站在世界的高处，你便拥有了荣耀。全力的参与国家建设与为国而战似乎是在《万王之王》中生存的基本价值所在——听上去有些像斯巴达的国家原则。国与国的对抗，极大的激发了同一个国家的玩家团结一致为国之荣耀而战的决心，他们积极的参与国家的建设与保卫国家的战斗，分享最终赢得战斗的喜悦。如果你为这个国家的建设与防卫作出了卓越的贡献，那么你将很可能获得极高的名声与玩家的尊崇。




《龙族》给当年的玩家留下无数美好的……和不美好的回忆

而在号称由UO小组成员开发的《龙族》中，杰彭与拜索斯的仇恨则是从创世之初就被设定的，玩家选择一个国家，就意味着必须与同一国家的玩家共同对抗另一国。在国家战争中战胜敌国勇士、在非战时的游戏过程中保护本国的新手玩家——这一切，已足够激发玩家内心的英雄气概，包含了“牺牲，英勇，怜悯”的骑士荣誉在这里体现得淋漓尽致。“以宇宙和大风暴的艾德布洛伊之名”——相信每一个曾经在龙族里战斗过的杰彭勇士看到这句咒语都会难以抑制内心的激动。不过，在承继了UO传统的《龙族》里，荣誉并非单一的来自战斗的能力，原料采集与装备煅造的专精也会令玩家声名鹊起，著名的工匠即使没有什么战斗力亦能受到众多玩家的尊敬。

以国之名的荣誉激励机制，在激发玩家游戏热情上的效果是显而易见的，《万王之王》与《龙族》在当时获得了很大的成功，在没有庞大的任务剧情系统支持的情况下，依然有无数玩家痴迷其中，尽管由于外挂与游戏平衡等多方面原因这两款游戏最终走向了衰落，但是，每一个真正用心玩过这两款游戏的玩家，无论在何时回想起游戏中的一切，想必都或多或少会有些心潮澎湃——那些为了国家荣耀而与战友们并肩奋战的日子，留下了太多太多难以忘怀的记忆。以国家荣誉之名，同一国家的玩家之间不分等级、不分职业的亲密合作，相互鼓励，相互扶持，在战场上共同对抗别国玩家，在这个过程中，国家英雄式的传奇人物被广为传颂——谁不曾梦想过成为英雄呢？值得一提的是，在后来的游戏里，同样性质的激励方式比比皆是，游戏厂商运用种种手段不断鼓励城邦、公会、帮派等等各式团体之间的战争，集体的荣誉总是更容易唤醒玩家内心的热血与激情。

荣誉是挑战

《千年》虽然属于即时制游戏，但从荣誉激励机制上来看，它与《石器时代》《魔力宝贝》《大话西游》这些回合制游戏更为接近。玩家自身的修炼、玩家之间的合作以及竞技场中公平的决斗是这一类游戏的主要内容。在这样的游戏王国里，荣誉更多的来自于玩家自身能力的强大——完成更困难的任务、在竞技场中取得更好的成绩。这类游戏相对自由与和平的环境在当时得到了不少玩家的喜爱。


《千年》中的竞技场虽然够竞技，但“拖着敌人”满地跑这种设定也极大激发了玩家的斗志……

在这其中，《魔力宝贝》中关于名声的设定独辟蹊径，它在游戏世界里尽力的探讨着一些关于人性与美德的主题，并试图通过繁复的称号系统与名声设定来引导玩家的行为。游戏中人物的等级是与名声称号直接联系起来的——你永远不知道自己的名声是多少，只有乖乖的按章行事，路边的阿蒙才肯给予你称号——你才有提升能力的更大空间。尽管名声与在线时间挂钩导致新老玩家的不平衡令很多人诟病（可那原本就应该是不平衡的……），但魔力宝贝关于名声提高与降低的设定却让人清晰的感觉到游戏所推崇的美德——敬业、勇气、互助。



《魔力宝贝2.0——传说中的勇者》，随着这一称号已成为永远的传说

在这类游戏里，角色战斗力的强大是令玩家获得荣誉感的主要来源，各式任务的完成、等级与技能的提升所带来的不同称号是玩家所追求的重要目标（当然，在以国家荣誉为原则的游戏里也同样存在称号所带来的荣誉感，但对于玩家的激励作用要小于国家荣誉），没有国家荣誉所带来的压力，玩家可以更轻松自由的进行游戏——但同时，在国家战争中所诞生的英雄式人物在这类游戏里也是不存在的，那些优游自得的高级玩家更像是王国中高高在上的贵族。

荣誉是强大

2001年11月，《传奇》公测。

无数人为这款作品痴迷如狂，网络游戏时代由此改变。

在《传奇》的游戏世界里，无论善恶，无论任何，原则简单粗暴，强大就是一切，游戏中玩家的PK能力被推上了巅峰，战力强大的英雄能轻易统率一个城邦。《传奇》并不算一款特别出

色的游戏，可是它为何如此令人着迷？也许是因为，在这里，得到荣耀与关注的方式是如此简单——超高的等级与稀有的装备，而获得这一切的过程也是如此简单——杀戮。你只需要花费大量的时间在游戏里砍杀怪物——当然在这个过程中免不了还得与玩家PK——你就很容易能获得较高的等级与较好的装备，从而在游戏中“高人一等”。这样的设定大大迎合了当时国内游戏市场的需求，简单易上手的操作降低了玩家进入的门槛，激烈的PK竞技环境不断激发玩家的斗志，为了在这里生存，玩家只能不断提升等级与装备……只要你踏入这个世界，很多事情就开始不由自主了。

《传奇》之后，玩家的行为趋向越来越明显：更高、更快、更强——等级更高、升级更快、装备更强。为了追求这一切，一些玩家甚至做出了疯狂的


早期的《传奇》其实正是因为设定足够简单，才能充分调动起玩家争强好胜之心

举动，而在这些举动中，对未来游戏发展产生最重大影响的恐怕就是玩家之间道具的倒卖与游戏角色等级的代练，虽然这并非由《传奇》开创先河，但是由此产生的可观利润想必令许多游戏厂商侧目，在他们眼里，这一举动蕴含着无限商机。

在《传奇》最火爆的年代里，一个名叫史玉柱的商人将这一切尽收眼底。

荣誉是团队

2005年4月，《魔兽世界》向中国玩家敞开大门。

相对于艾泽拉斯大陆复杂的世界设定，“魔兽”的荣誉激励机制可以说是相当的简单明了——你，被多少人需要着？无论你拥有如何神奇的装备、练就了如何高超的技能，如果想体验游戏真正的乐趣所在，只有成为团队的一分子，与同伴在任务、副本、战场中并肩


WoW这种以团队为游戏核心的设定，本质上是改变装备获取途径

作战，能够在团队中被队友绝对的信任与依赖着，才是你真正价值的体现……当然，对于未知世界的探索、不同声望阵营的选择以及PvP荣誉系统所鼓励的玩家行为也是“魔兽”荣誉激励机制的重要组成部分。

《魔兽世界》以团队认同为终极目标的荣誉激励机制突破了荣誉英雄化、贵族化的倾向，极度强调团队合作的全新理念在被中国玩家逐步接受之后取得了巨大的成功，尽管到目前《魔兽世界》在中国仍处于“两年前TBC开了，两年后TBC又开了”的尴尬境地，依然有数百万玩家数年如一日的坚持在艾泽拉斯大陆上创造各种奇迹。“魔兽”之后，团队合作的荣誉激励机制与《征途》式的荣誉贩售机制成为游戏市场两大最为流行的设定模式。

荣誉是商品

2006年4月，《征途》公测。

较之《传奇》需要付出更多时间来获得荣耀，《征途》选择了更为便捷的方式，它直接贩售可以令玩家更高、更快、更强的一切——诚然，与其让工作室赚取这其中的利润，倒不如直接收归游戏厂商的囊中（道具收费不是《征途》首创，但却自此发扬光大）。在这个以永久免费的名义运营的游戏世界里，玩家只需要从官方购买足够多的道具，就可以在游戏世界里轻松取得不菲的成绩，吸引所有人艳羡的目光，甚至成为一个国家的国王——多么巨大的诱惑。在商业上，《征途》取得了空前的成功，也彻底重新定义了“荣誉”二字。

如果说《传奇》的沙巴克攻坚战或多或少让这个游戏还留存着一些国家荣誉的影子，那么《征途》基本上就是将荣誉完全作为商品来贩售了。对于游戏利润最大化的追求使得某些游戏厂商所建造出的游戏王国几乎摒弃了网络游戏最初的本质，独立于现实之外的虚拟王国不复存在，金钱支配着游戏王国的一切。如何让玩家更乐意呆在游戏里，似乎已经不重要了，重要的是，如何让玩家为了游戏掏出更多的钱。市场上的网络游戏越来越多，可那些奇幻美妙的世界不再像个虚拟的王国，而更像是一个虚拟的超市，玩家在游戏中购买这些那些道具，把自己在游戏里的人物培养起来，而后得到他人艳羡的目光，是这类游戏的定势。玩家在游戏世界里的追求，被简化成了等级、技能、装备的攀比，唯一能自我控制的大约只有战斗技巧了。然而，在那些可以用金钱换取的昂贵而稀有的装备面前，技巧何用？

编后

这是一篇很有意思的文章，以“荣誉”为切入点，探讨了国内网游发展至今，一些代表作品的核心思想。值得注意的是，正如作者在文章开头所讲，所谓“荣誉”，也只是开发者为玩家制定的一个目标，或者说一套规则，究其根源，玩家的欲望才是主导一切的最终力量。打一个低俗的比方，骑士的玫瑰永远献给漂亮的贵妇，如果她长着一脸麻子，必然要为了国王的“荣誉”将其击杀，因为实在太有辱国体啦！



《征途》中的极品装备，当然，这需要很多人民币

来吧，牧民!

牧场游戏是一个新游戏类型，发源于网页游戏，成型于社区，而现在正在回归网页游戏。经过修炼过后的牧场类游戏现在有了很大变化，包括游戏思想、游戏核心、表现形式等多种方面，尽管不是什么“大作”“神作”，似乎有点摆不上台面，但游戏不就是为了好玩吗？所以，来吧牧民，让你的“农魂”燃烧一下！

■内蒙古 莽月飘零

无论是策略还是角色扮演类的网页游戏都有很强的竞争性，玩家的攀比之心自然会慢慢滋生，抓紧一切时间壮大自己或者打着PK幌子欺负弱小，着实找不到休闲感觉。牧场类游戏中的氛围相对其他游戏就显得平和许多，除去喜欢此类游戏的玩家也许没有太多争强好胜之心，最大原因是这类游戏的独特方式。



travian，策略型网页游戏的鼻祖

什么是牧场?

最初在GBA上的一款另类游戏《牧场物语》令很多人着迷。游戏中，玩家接管了一个牧场，可以在牧场里种植蔬菜、养殖牲畜、挖矿、钓鱼甚至恋爱结婚。没有砍杀和诡计，只有温馨与平和，当时有人说或许将这样的游戏放在网络上也一定会很有意思，没想到真的有人这么做了。

给你一片地、一些种子和资金，然后你就可以在属于你的地盘上种植各类蔬菜植物，收获贩卖，赚来的钱再买种子或者动物来继续游戏，俨然一副牧场主的样子，虽然游戏方式非常简单，固定点几下鼠标便可，但玩起来非但不无聊，而且很有意思，这就是牧场类游戏。

没有战争，没有攀比，只是在自己小天地里的怡然自得。玩家之间由相互合作而建立起来的感情也非常稳固，你帮我浇水，我帮你除虫，其乐融融。

第一款的牧场类网页游戏现在已经很难考证了，因为早在“江湖”中，就已经提供了带有耕种功能的小游戏。但可以确定的是，牧场类游戏最早是在校内网上广为流传，以网络社区一部分的身份出现。

接下来效仿者纷纷出现，功能也在原始基础上进行了增减和优化，比如像《牧场Online》，就增加了一些类似RPG网页游戏的技能和任务系统，玩家通过打理牧场可以增加技能经验提升技能等级，在打理农场之余还有各种任务供你完成，可惜大都是必做任务，多少有些强制性，让人略觉不爽。

现在牧场类游戏已经是一搜一大把，游戏方式一般仍以种植为主，少数可以养殖动物、钓鱼挖矿，现在手机的3G网络上同样可以玩到类似作品。



PSP上同样也有《牧场物语》

接近自然的舒适感

在网络上最让笔者最头疼的是每当有人问起我“是哪的人”，我回答“我是内蒙古的”时得到的应答，对方总是充满期待和羡慕，往往我会忍不住撒谎，“没错，我们骑着马上学。草？草早就被牛羊吃光了，我们只好睡在它们背上。”

其实内蒙古并不是都是草，并不都是骑着马在一片绿意盎然的场景当中纵情奔跑，和别的城市一样也是钢筋混凝土构建出来的钢铁森林。


相对于战争策略游戏来说，牧场游戏中更多的是“温柔”的竞争

不过由此可以看到人们对自然的渴望和对城市喧闹的厌倦。

玩牧场类游戏的玩家很大一部分都是因为厌倦了城市的喧嚣，想寻求一份放松，但更接近自然明显没有充足条件，所以便选择在网络上悠然自得一下。



一个人也可以玩得很开心，看着自己种下的种子结出果实，是与虐杀怪物截然不同的游戏体验

大家在这里玩的并不是竞争，也并不是凌驾他人之上的快感，更多是体验劳作和收获带来的快乐，很多玩家其实都是在闭关锁国地一个人游戏，只要看着通过自己的辛勤劳作而日益增加的作物时便很快乐。

选择牧场类游戏玩家选择的原因各不相同，但目的都一样——寻找一种接近自然的舒适感。

虚拟牧场也有矛盾

相对于那些依靠色诱广告粗制滥造的网页游戏来说，牧场类游戏算得上相当绿色……但矛盾还是存在，比如互动



牧场游戏的宣传并不露骨，这类玩家并不是冲着胸脯和大腿而来

时恶意偷取他人作物、利用外挂等等，现在最主要的矛盾就是付费与免费玩家之间的摩擦。

牧场游戏的盈利方式自然也是贩卖道具，所售道具一般都带有增益效果，比如化肥，可以让植物成熟收获的时间缩短，比如一些稀有种子，成熟后贩卖的价钱会相对较高。这样在付出同样的辛劳后，免费玩家在金币数量、农场规模等可以区分等级等方面都不如付费玩家，于是矛盾便由此开始。



外挂同样存在于牧场游戏中，虽然不是好事，但也能证明玩家越来越多……

笔者认为，花了钱的玩家自然应该获得特权，这一点无可厚非，免费玩家完全没必要因此纠结，我们来做牧民不就是图个放松吗？而且牧场游戏并不会因为等级相差悬殊而对游戏乐趣造成极大损害，套用一句现在最流行的话来说就是：我们玩的不是牧场，是心态，一个回归自然的平和心态。

简单是王道

就笔者游戏经历来看，受青睐的牧场游戏应该是游戏方式简单、游戏流程多变、耗时不长的作品。

牧场游戏玩的就是轻松，简单上手才是王道，那种玩之前还需要学习一堆游戏术语的方式对很多玩家来说其实很烦人。

流程多变可以让原本单调的游戏方式变得更加丰富。这类游戏核心就是耕种收获，在耕种过程仅增加了浇水、除虫和施肥等有限的体验，虽然有其乐趣，但时间稍长还是略显单调，但如果增加步骤过多，必须的动作太繁复又会因为繁琐而让玩家觉得麻烦，所以找到一个平衡点是现在这类游戏亟待解决的一个问题。

下面就为牧民们推荐几款牧场类作品，游戏难度由高到低。

《牧场Onweb》：这款作品上手相对麻烦，需要掌握一些游戏规则，但熟悉后乐趣颇多，游戏内容较丰富，比如养精灵、做任务、养动物、做料理等等。

《阳光牧场》：百度空间新推出的牧场游戏，不仅可以种菜还可以养牛养羊，真实度较大。开通百度空间后可在空间后台找到。

《QQ牧场》：游戏很简单，种植作物、收获、卖出。所获金币可以购买场景道具，玩家之间的互动就是偷果实、放虫子，目前还处于小范围测试。

《阳光牧场》：《阳光牧场》是腾讯手机网社区的一款作品，平台为手机，用WAP登录QQ后可在社区游戏内找到。这个游戏更加简单，就是种植、收获的过程，随时随地可以打理。


也许我们需要的就是这份惬意和宁静

不同群体谈牧场

笔者在最后找来一些具有代表性的不同玩家来谈谈他们对牧场游戏的看法，希望还没接触过这类游戏但有兴趣尝试的读者能够更加直观了解牧民的想法。

阴山野夫

大学教授，男，45岁

牧场游戏就是没事的时候玩玩，一些游戏需要下载安装才能玩，比较麻烦，而且听说有的游戏需要花钱才能玩，花钱玩游戏很不值得，把钱投入在虚拟世界中并不划算。这样的游戏打开网页就可以玩，而且也不需要花钱，种种作物，点点鼠标就行，也玩得明白。更重要的是每天只需要几分钟就可以把牧场打理好,既可以有空歇歇脑子，又不会花费太多时间。就跟我一直玩的单机游戏《三国群英传2》一样，并不复杂，而且好玩。儿子介绍的一些游戏太复杂，玩之前还要学上半天。

游戏嘛，就是娱乐的，简单就好。

贾君成

公司员工，21岁，男

我玩牧场游戏就是放松，上班在公司做网络，由于人手不够，大部分工作都是一个人完成，大大小小的事情都得做，加班是很自然的事情，每天忙得不可开交，闲暇时间不长，每周只有周日放假，所以玩一款网络游戏不现实，上班不能玩，放假了要远离电脑，都在电脑跟前待6天了，再不远离一下身体就扛不住了。所以最好的选择就是找一个既不费时又简单轻松的游戏玩玩，牧场游戏正好具备这样的特点。每天趁着午休时候打开网页，收获自己种下的作物，给朋友放放虫子等都是很好玩的事情，这里没有老板，没有工作，很放松。

（注：这个名字会让人认为它是编造的，但实际上，真的不是……）

小露

学生，17岁，女

我是宅女一个，除了上学就是窝在家里看动画，动画看烦了就玩玩游戏，牧场类的没有打打杀杀，我最讨厌打打杀杀，完全没有爱。种种菜，养养动物什么的就很可爱，尤其偷偷给别人的田里放上点虫子、种上点杂草，有种很可爱的恶作剧感觉，而且别人也不会因此生气，我便更加乐此不疲了……

软盘地带

也谈SC2取消局域网

软盘众：Topcoder_wfz　　**发帖时间：**2009年9月3日

看了9月上的文章，有些不同的想法。

一、站在暴雪的角度，取消局域网是否明智？作者认为暴雪想得简单，但我想说任何一家国际大公司的CEO在作出重大决定时考虑得都比你要全面。事实上从暴雪利益的角度，取消局域网是正确的。对于RTS，它的核心趣味是与人对抗，而浩方之类的平台对BN的冲击是巨大的。为了上网和各地玩家对战而买正版的原盗版用户，绝对比因为取消局域网而放弃的原正版用户多。



只有通过BN，才能得到这些头像奖励

二、站在玩家的角度，我想以局域网对战为主的和职业选手都是极少数，绝大多数玩家以上网对战为主。这里我想说两个误区：

1.“以后上网打要忍受Lag”，现在之所以上BN会很卡很延迟是因为服务器在韩国，等网易接手BN以后会在国内建服务器，那时候上BN和现在上浩方是一个性质，甚至BN会更快。

2.局域网限制能不能破解？这个主要看SC2的内部架构，如果暴雪一开始就没打算弄局域网，在编写程序时没有提供相关模块和接口，甚至刻意调整内部架构以限制其扩展支持局域网的能力，那么要破解起来很难，接近于让破解者把SC2重写。

小明：可以看出Topcoder_wfz是位很理性的朋友，没有因为“什么？以后玩游戏要花钱了？”这种本身就很扭曲的原因表示愤怒。正如Topcoder_wfz所说，暴雪是一家开发商，它的核心动力是且不得不是赚钱，取消局域网绝对不是什么心血来潮，这种可以影响到暴雪前景的战略布局必然是深思熟虑后的产物，而且我觉得也不需要什么深思熟虑，只是顺应时代而已。网络改变世界，绝对不是空话。

我在10月上的BlizzCon专题中曾写过，暴雪是一家很聪明的商人，它不会硬性“逼迫”玩家如何，而是“吸引”着你来，比如这次取消局域网就不是简单地从Lan变成Internet，而是在新BN中加入了诸多新鲜元素，比如成就系统、社交系统、新手系统等等，也就是说，SC2和BN现在是一体的，BN并不再是以往那种简单的对战平台，而是可以影响你游戏体验的存在。

破解这种事谁也说不好，不过可以肯定的是，SC2和新BN两者是生于同根、相互缠绕的两条枝桠，就算你可以破解，代价则是失去一半的游戏生命力。

至于盗版正版之争，以及帖子后面提及的人均收入等问题，实在是各花入各眼，很难说个对错，不过在采访中得知新BN在中国大陆的运营方针跟其他地区不同，现在还没有具体细节，我也说不上是什么感觉。

呐喊之后的绝望

软盘众：Inlw695　　**发帖时间：**2009年9月7日

我作为一名“笑网”老玩家，阅读了《一个武侠爱好者的绝望呐喊》这篇文章，写出了我们对武侠游戏的心声。我想说的就是关于文章当中的两个图，一个是“笑网”的图，那个很真实，虽然挑的不是最好的图。第二个图就是我要说的，你们完全搞错了。我们很关注“笑网2”，那第二个图根本就不是“笑网2”的图，只是天畅根据他们老总自己写的书出的游戏，跟金庸的《笑傲江湖》完全没关系，后来他们把游戏名字改为《剑痕》。出现这样的情况可以表示理解，但是会让很多不了解笑网的玩家产生误会。我真心的希望你们可以采取措施告诉读者那个图是错的。“笑网2”到现在还没出来，任何资料都还没有，我们这些“笑网”的老玩家天天都在关注，对笑网的感情也是最浓厚的。

小明：我代表个人对所有读者、尤其是“笑网”玩家表示真挚歉意，这张图确实搞错了，同时也对Inlw696表示感谢，希望您能继续为我挑错，一直到……挑不出来……

借这个机会也说说这篇文章的后续吧。做这个稿子的契机十分简单，我本身就是个武侠Fan，多年来一直想玩个真正好玩的武侠网游，“剑叁”出现后确实让我眼前一亮，不过游戏体验让我有些失望。这款作品诚意足得没法说，说是现在国产第一我举双手双脚表示同意，但也正因如此，一款几乎可以代表国产网游巅峰的作品还是有些地方不太对，这就非常值得讨论。当然，我害怕这只是我的个人观感，所以咨询了不少朋友，发现大多和我有类似观点后，便做了这篇稿子。后来有读者把这七八千字手打出来放在了网上（我感动地哭了），被不少网站转载，我也看到很多回复，大致分成3派，一派是说文章好，一派是说有本事你做一个，还一派说我是金山的枪手（我又感动地哭了）。指摘这篇文章的大多读者认为我在强人所难，侮辱“剑叁”，强人所难我承认，侮辱“剑叁”却从何谈起……我真心希望“剑叁”能够健康活泼地生存下去，不然才是最大的悲剧。至于强人所难，我在“剑叁”论坛中的回帖也说过，我只是一个评论者，如同书评人不一定可以写书、影评人不一定可以拍电影一样，我也无法做出一款在文章中想象出来的完美作品，但是，相比那些讲一堆口号、恭维十足但能得到Fans喜爱的文章，我更愿意做一些理性的、有观点、有想法，哪怕会被人骂的文章，所以不管喜欢还是讨厌，对所有关注这篇文章的读者我都表示感谢。在武侠文化日渐低迷的今天，只要有声音——哪怕是争吵，也比在一片毫无意义的、违心的、只为心头痛快的称赞之词中死掉要好，我坚持这样认为。



每次打开“剑叁”官网听到BGM都挺激动，希望它能一路顺风







PES2010已在9月17日发布了试玩版。尽管很多PC玩家抱怨试玩版有按键延迟现象，但大家都同意，新版的游戏节奏已经降了下来，传接球、带球的感觉也有了翻天覆地的变化。尽管玩家一时难以找到突破的办法，但新作显然走在了正确的道路上

职业进化足球2010

预计发售日：2009年10月22日

■本刊特约记者 H君（德国科隆报道）

■本刊特约记者从科隆游戏展现场发回了试玩体验。

作为一名工作在德国的中国人，我实在很难说服自己放弃科隆游戏展（GamesCom，相关报道请看本期“评游析道”栏目）之行。而我最主要目的就是抢鲜体验一下自己的最爱——“实况足球”系列的最新作《职业进化足球2010》。虽说该来的迟早要来，但有这样一个先睹为快的机会，又有谁想错过呢？

视频的错觉

我是8月20日前往科隆的，这是公众开放日的第一天。在之前18、19号两天的媒体开放日中已经有同样是PES粉丝的业内人士，拍了不少游戏视频放到网上，因此出发前我就看到了不少试玩视频。当时感觉游戏画面确实如早些时候发布的截图一样有了极大提高，但整体游戏节奏和球员的动作并没有多大改进，场面几乎跟PES2009没有太大不同。PES2010的改进到底在哪里呢？我真是迫不及待要亲手试试了。

中午12点左右，我站在了KONAMI展区那巨大的宣传画墙前，面对偌大的梅西和托雷斯心情无比激动。那一刻我体会到了，原来朝圣的心情是这样的！

我站在试玩台前开始排队，前面有



KONAMI展台人头攒动，玩家在外围排队试玩的游戏就是PES2010

一对玩家正在试玩，还有一对排在我前面，试玩限制5分钟一场，大概还要等七八分钟。排队时我也没闲着，先看看别人试玩吧——自己亲眼看到的游戏画面，果然跟看网上那些低画质的视频感受大不一样，主要体现是，游戏的整体速度明显不像视频里表现的那么快，大概是因为视频经过压缩后帧率下降的缘故。球运行的速度和球员跑动的速率都很正常，这无疑是令人欣慰的。

等了一盘，赫然发现我等的是PC版试玩，于是重新排队去了家用机版那边。不过我也开始注意家用机版跟PC版的差别：画面方面PC版分辨率较高，家用机版似乎颜色更鲜亮一些，PC版则有点蒙着一层雾的感觉，也许跟电视机的设置有关。总之，如果不仔细分辨细节，看不出来几个版本的区别，而PS3版跟Xbox 360版的画面基本毫无二致。手感方面，根据我后来有意的测试来看，3个版本完全一样，没有任何差别。

从手感谈起

整个GC之旅两天我大概试玩了10场左右PES2010，以下是我的一些个人感受。

首先我把主要注意力放在体会游戏手感方面，完全没有测试新的战术滑条和特技卡片系统。要知道我玩的时候身后基本都站满了排队者，还想慢慢调阵型换战术？背后那些杀死你的眼神会让你忍不住丢掉手柄夺路而逃。而且即便调整过，在5分钟的比赛里也很难感觉出来效果。KONAMI重点宣传的360度盘带系统我也没做太多测试，一来因为我一直不太习惯用摇杆，原来尝试过几次用摇杆控制反而失误很多；二来我感



试玩版中唯一的两支俱乐部队

英文名：Pro Evolution Soccer 2010 本刊译名：职业进化足球2010 游戏类型：体育
制作：KONAMI 发行：KONAMI 期待度：★★★★☆



所谓360度控球感觉并不明显，就算是率先提出这个概念的FIFA 10，也不过是16方向控制


PES2010对拿球动作的调整改变了比赛节奏，手感和PES2009的差别很大



KONAMI展台的“球星墙”，两大代言明星人气足，气势也足



盘带的动作看起来跟PES2009差不多，如45度转身，但速度比以前慢了至少一倍，以前无敌的R1停球变向也得到修改。更真实的对抗也许能让更多人找到几年前的感觉

觉这个系统效果不是很明显，稍微试了一下之后还是回归我更习惯的方向键控制了（其实这个系统也不全是优点，例如你想精确沿边线前进时，手指轻轻一抖、摇杆稍微变换一下角度，就会偏离原来的线路，想直线突破却走歪了的情况也时有发生）。

从手感上来看，感觉各种操作的时机都比PES2009要提前——我经常想一脚出球，按照PES2009的操作时机输入指令却没成功，系统判断为先停球再传球，或者想直接射门时又把球停了下来，白白浪费机会。看来操作需要一定的时间适应。另外，PES2010似乎取消了PES2009里的指令修正系统。上一版中的方向输入指令，如拿球直接转身，只要动作还没完全做出来就可以通过输入传球或射门指令来取消，方向指令之间也可以互相取消。PES2010里似乎完全取消了这个设计，拿球后是第一时间转身，还是一脚出球，或先把球停好慢慢控制，都必须提前考虑好。显然这是基于真实性考虑作出的改变——指令取消系统虽然很贴心，让玩家有机会修正自己的误操作，但球员动作做一半又马上变成其他动作，难免让人觉得很假。

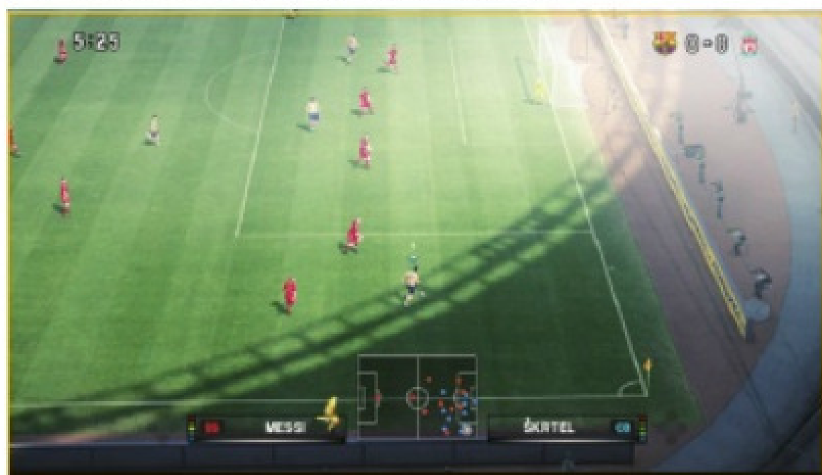
控球与防守

从视频上看，PES2010和前作场面差不多，实际操作起来却有了翻天覆地的变化。我们先说控球：盘带的动作看起来似乎跟PES2009差不多，如45度转身，但速度比以前慢了至少一倍。以前无敌的R1停球变向现在根本不可能了，因为PES2010里的踩停球跟以前各作比起来简直是慢动作，不仅停球时惯性极大，而且启动也慢了很多，这样带来的感觉就是厚重感非常强。

普通的不加速带球中，球离脚的距离也远了很多，就算不加速也不能像PES2009里那样想停就停。如此一来，拿球转身一定要先观察清楚，因为停球和拨球距离都比以前远了很多，PES2009里可以轻松转身的距离，在PES2010里马上会被逼上来的防守球员断掉。

我在试玩里没有找出双足马赛回旋等动作的操作方法，看别人用过一次马赛回旋，似乎又回归右摇杆了，但看资料说右摇杆R是手动传球，R3按下则是通过右摇杆全手动控制守门员（大家可以参考论坛上的操作贴，改变还是很多的。）我没有找到可以在多人逼抢下有效的控球方法，如果被两三个人包夹，基本上就不可能再继续控球（不管是R2慢速带球，还是横拉之类的方法都收效甚微，反之，PES2009里由于转身启动速度太快，连合围都不容易）。尽管控球更困难，但梅西这样的顶级技术流球星带球还是很犀利的，被梅西这样有速度的球员卡住身位后，仍然很难从身后把球挤掉（相反，PES2009里类似皮耶罗这样技术很好但身体、速度一般的球员，就常会被后卫从身后把球挤掉）。

控球难度加大了，并不意味着防守更容易。实际上，有球控制困难，对无球防守球员的控制也同样困难。由于惯性变大很多，卡位和判断要求就更准确，一旦判断失误失去重心就意味着被突破。特别是遭遇反击一对一的情况下，如果贸然上抢，进攻方靠启动加速就可以轻松摆脱。后卫防守的范围和出脚时机也有所增强，但还是没有FIFA09的单兵防守范围那么大，如果你两款游戏都玩，那么我可以说，防守范围介于PES2009和FIFA2009之间。



控球与防守的难度此消彼长


能够手动控制门将，即使再碰到PES2009中如Bug一般的吃假射的情形，也有办法应付

短传与进攻

个人感觉，短传的准确度有所提高。直线身后球的感觉更真实了，不论是线路还是球速都很舒服，相反在PES2009里，边路向上直塞时明明边路有大片空档却偏偏要找肋部，结果直接把球传到后卫脚下。在没有受到紧逼的情况下，能够传出很有穿透力的长距离地滚球，但遭到逼抢时仓促出脚传球质量则大幅度降低。长传的球速减慢了不少，弹道比以前也高得多，比起上一版里鸡肋一般的长传有了极大提高。长传对传球力量控制的要求也更高，PES2009里对角线长传把力量按满也不会出线，PES2010里相同距离力量按满就高高飞上看台了。总之，新作的长传终于可以作为常规进攻手段之一加以应用了。L1+△的过顶传球效果基本跟以前相同，基本没有太大变化。

由于控球更困难，停球距离变远了，再加上中场逼抢很凶狠，因此在中场必须非常小心地倒脚以保证控球。

进攻手段方面主要还是靠反击，如果让防守方站好了位置进行阵地进攻，要打进去就很困难了。阵地进攻主要靠边路，中路推进也不是不可能，由于紧逼状态下短传比较困难，因此想在中路连续短传难度很大。边路传中的线路比PES2009更真实，无逼抢情况下质量还是很高的，受到逼抢时很容易传出一个后点球直接传出禁区甚至出边线，这一点也很真实。但传中后中路抢点的控制感觉有点奇怪，经常看到后插上的球员高速插到位了却什么动作也不做，直接跑过去了，也许还是因为我按键时机的掌握问题吧。

总体感觉上，PES2010里电脑的自动干预要少得多，反之在PES2009里，只要球到位，即便换人不及时，电脑也会自动处理球。

射门与守门

射门方面变动很大，以前感觉很难进或打不出力量的球现在反而能进了，只要能把球趟离身体就能打出很有力量的射门，横向扭动身体的射门球速也会很快——当然必须是把球调整在利足方向，如果球在逆足方向射出的球会非常别扭，基本上没有进球的可能，这点跟PES2009区别很明显。

如果让进攻球员在无人盯防情况下调整好，抡圆了射门威力会很恐怖，这种球如果距离不太远的话（例如禁区线附近正对球门）即便是角度比较正守门员也很难防（PES2009里的大力远射进球率就很高，看来这一点会变得更恐怖？）。制作人高塚新吾也提到，这种超大威力的“雷兽射门”会回归（只是当机会合适时）。

在处理一些空中球时，如反弹起来的半高球，不管球员的动作是凌空推射还是侧身抽射，经常会打出一个弹地球然后高高飞过横梁（即便有充足准备时间也会如此），想必这跟射门的蓄力有关系。类似情况我也曾在一个试玩视频里看到，梅西小腿一抖就用外脚背传出一记弧度、速度俱佳的传中球，这些明显违背常理的情况希望正式版里会得到修正。

最后提一下守门员。守门员基本正常，还没感觉到PES2009里近角防守的Bug，既没觉得反应很变态，也没有经常低级失误，偶尔还有精彩扑救，似乎比前作要真实很多。

新系统

本文发稿之前又看到了不少关于PES2010新系统的情报，比较值得关注的是R3键全手动控制门将了。具体操作方法是：按下R3就可用右摇杆完全控制门将。相信这将是个能对比赛产生相当大影响的系统，特别是防守定位球方面，可以提前操作门将出击，或有目的的封堵角度，这应该会让大家在定位球攻防上多动脑筋。

其次，新作里的所有假动作都必须配合R2才能使出。我们知道，前作里假动作全部集成在方向键，不少人抱怨经常出现误操作乱出假动作，配合R2应该能避免不少误操作，但对操作的要求也更高了。另外，KONAMI承诺这次的连线对战会得到极大改善，让我们拭目以待吧。

结束语

最近两年，PES系列似乎在发展方向上走了一条与以前不同的路子，2008和2009连续两年走街机型爽快路线，似乎厌倦了拟真足球。而正是这两年，PES系列长期也是唯一的对手FIFA系列，通过借鉴PES的系统和自身创新，已经在拟真性等方面隐隐有超越势头。GamesCom期间，高塚新吾在现场采访中也提到，PES2010将从爽快的街机风格重新回归足球模拟游戏。从我粗略的试玩体验来看，他确实没有食言。相信等到游戏正式发售，大家熟悉了操作、熟悉了新作里的特性找到套路之后，可以用自己的手创造出更加真实更加漂亮的足球比赛。

最后，秀一下这两天在KONAMI展台收获的跟PES有关的纪念品吧，它们是：PES2009的T恤和钥匙挂带、PES2010的护腕、一个很可爱的钥匙扣。遗憾的是没拿到PES2010的T恤，这款T恤上印有梅西的头像，非常帅。当然最珍贵的是高塚的亲笔签名。8月20日下午，高塚来到现场，不但跟现场玩家对战了一场，还进行了签名活动。很庆幸，当时我正好在KONAMI展台边没有错过。P


一次难忘的握手



GamesCom两天来的收获

在E3和TGS之间，发迹于德国莱比锡但已移师科隆的GamesCom越来越受到世界游戏业的重视。不仅因为SONY在GC期间公布了PS3 Slim，更因为这里迎来了越来越多的首发游戏和越来越重量级的游戏制作人（而不是无数扭曲的展会女郎）。正像我们在上期中旬刊上预告的那样，在飞往欧洲的航班上有一位安静的日本人——“鲈鱼”（Seabass）高塚新吾。KONAMI在GC上早早搭起了宽阔的展台，迎接欧洲各地的足球迷。高冢不仅在KONAMI展区给粉丝签名，还饶有兴致地对战了一场PES2010。与此同时，欧洲媒体上出现了大量高塚的专访，KONAMI欧洲分部也开足马力不时抖出一些新消息。让我们看看过去一个月还透露了些什么……



托雷斯的年薪与市场价值大致相当，500万英镑的薪水和现实中别无二致

有趣的大师联赛

GamesCom期间英国实况网站PESFan.com发布了一份详细的大师联赛试玩报告。从中我们看到，结合了赞助商和门票收入的全新金钱系统充满了趣味性。

PES2010的大师联赛依然只有两个级别，即D1和D2。这位玩家因为喜欢马丁·奥尼尔，因此选择了West Midlands Village（即现实里的阿斯顿维拉）作为主队。开始游戏后，首先出现的是赞助商菜单。你会发现一家荷兰汽车制造商愿意以3年140万英镑的价码赞助球队，此外还有赢球奖：主场获胜的奖金是6万英镑（这里值得怀疑，因为游戏截图里显示的全部以欧元为单位），如果取得3连胜还会有8万英镑的额外奖金。但这个合同也有个陷阱：如果一个赛季主场输球超过5场，赞助合同便自动取消！当然，还有一些次级赞助商愿意无条件给你送钱，只是数额少了点，例如3年66万英镑。另外，拥有2.8万名成员的球迷俱乐部也会为球队带来420万英镑的收入（可能是季票）。

这样，球队的初始资金达到了4600万英镑，看上去比经济危机下的大多数俱乐部好过多了，但你会惊异于这笔钱不用多久就会花个精光。首先是教练团队，你的主教练、体能教练、青年队教练、队医和球探们不拿工资可不干活，球员们的工资也不是个小数目，这些人的年薪至少要花掉你2000万英镑。当然也有省钱的办法，系统选派的教练员按素质分为多个级别，默认为3级，但如果把其中一些看似无用的职位选派1级人选来担任（如体能教练），就能省出一两个球员的转会费。但令人无比烦恼的是，教练增加训练课、队员进行针对性项目的练习也会产生费用。总之，当个球队老板真不容易。

赛季开始了！

赛季终于可以开始了！第一场与利物浦的比赛结束后，你仍会通过菜单看到多项信息提示，如青年队教练就推荐了Ximelez这名新秀，作为对他的信任，于是毫不犹豫地以22.2万的价值给了他一份职业合同。随着赛季的进行，你的球员也开始出现各种麻烦。比如球队的主力门将Brad Friedel好像有点不开心，因为他的合同快到期了，为了能让他稳定情绪，于是爽快地和他续约两年。但没想到按下葫芦起了瓢，Delfouneso又不满意现在踢的位置，于是面临两个选择：一是让他打自己喜欢的位置，二是花点钱和时间训练他，让他适应新位置——结果差不多要花1000万才能练成。当然，如果你不舍得烧钱还有个更好的选择——让他继续生闷气吧，结果Delfouneso自生自灭，很快消失在主力阵容之外……

几场比赛后新问题出现了：你的队员渐渐破门无术，而且体能状况也极为糟糕。也许一周双赛是造成队员状态全无的根源，但有个解决的捷径，就是把体能教练的级别升级到4。这又增加了一大笔开支，不过考虑到你的队医不能明显地改变球员受伤的状况，不如把他的级别调整到1级。

转会窗口

终于等到了冬季转会窗口，球探这时可以发挥作用了。球探可以为你调查心仪的球员的一些喜好，同时提供优秀球员的信息。对阿斯顿维拉来说，买人和现实中一样，主要是低价买进潜力球员。知名球星的年薪和现实中相差无几，如鲁尼的年薪为600万，他的转会费则在四五千万的价位，小球会就别打他的主意了。

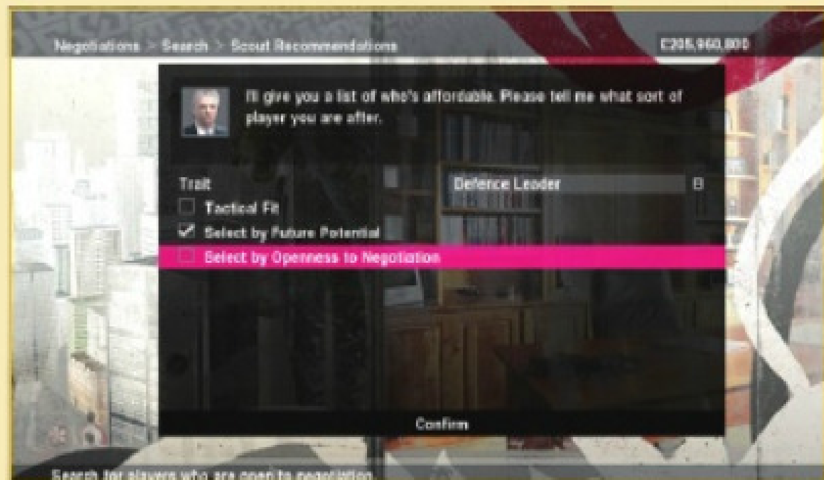
从以上的试玩来看，大师联赛的新设计吸取了很多FIFA和FIFA Manager系列的长处。这位试玩者对大师联赛的改进赞赏不已，唯一的坏消息是，赛季结束后没有其他球队向他提出转会交易……但他提到，大师联赛还在开发中，最终版本也许会解决这些小问题。



球员的专项训练，花钱也不一定能练好……



教练的素质……真的很重要！



球探自动奉上幼苗的名单



赞助商送钱来了

RISEN

“哥特”系列最引以为傲的就是其博大精深的互动系统，这可不是简单地踢一下凳子、砸一下门或带着NPC闯世界，而是你所作的每个选择都会影响NPC对你的态度和接下来的游戏进程，游戏的世界和结局甚至也会发生改变。在此之前从未有哪款RPG将互动性发挥得这样极致。作为“哥特”的后裔，《崛起》也将游戏的互动性放在第一位

崛起

预计发售日：2009年10月2日

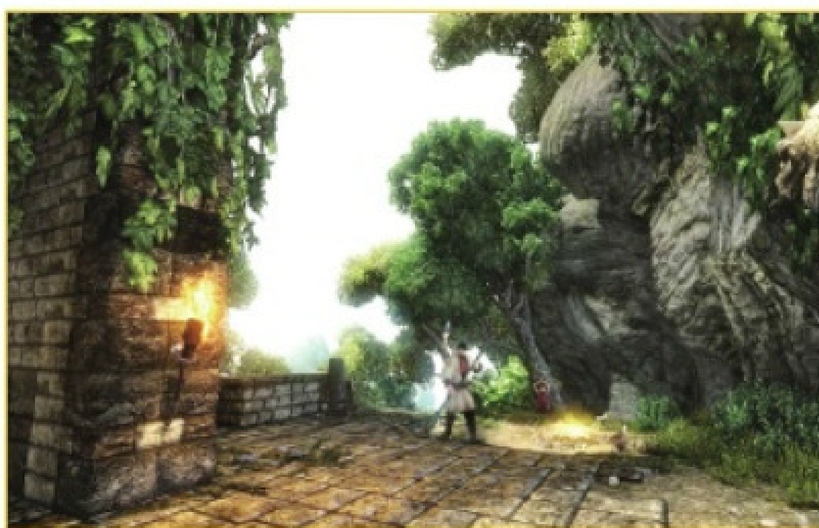
■湖北 MorganaBlackstaff

■同样是剑与魔法的类中世纪，《崛起》的世界设定让你想念“哥特”。

制作了“哥特”系列的德国制作组Piranha Bytes，一直被视为欧洲游戏业的瑰宝。“哥特”系列在欧洲尚无同类作品可与之相媲美（来自波兰制作组Reality Pump的《两个世界》，经过时间检验证明只是昙花一现）。在经历了“哥特”的版权易主事件后，玩家更关心Piranha Bytes宣布开发中的下一部作品何时发售。不得不说，Piranha Bytes的保密工作做得相当好，直到今年的游戏开发者大会（GDC）上才披露这款名为《崛起》的RPG新作的一些特性，而那时距离游戏正式发售只有半年的时间了。如今，游戏已临近发售，就让我们来看看这款倍受RPG玩家期待的全新作品吧。

似曾相识的世界

《崛起》的世界设定和“哥特”非常相似，同样是剑与魔法的类中世纪。故事发展的舞台也是在一座密林覆盖的地中海式岛屿上。主角一行人在航海探索新大陆时不幸触礁，醒来后发现自己在神秘火山岛的海滩上，周围则全是船员的尸体，惨不忍睹。虽然这片群岛被海水所分离，但它的面积却相当广阔。随着冒险旅程的展开，你会在岛上发现许多闻所未闻的怪物和灵异事件，阻止你前行的脚步。



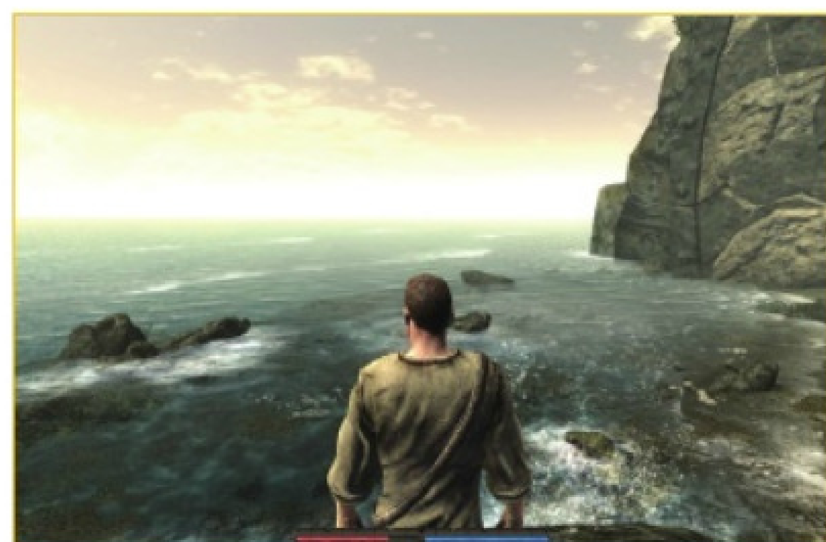
《崛起》的画风像极了《哥特3》

更棘手的是，和“哥特”一样，游戏中也有派系的分争，岛上的版图由两个不同派系所控制：一方为“异端裁判所”（Inquisition），他们由神圣的牧师派去调查岛上突然出没的怪物群；另一方则是潜伏在暗处的违法势力，他们日以继夜地扫荡岛上的古老地下城，将盗取的文物拿到黑市上贩卖。不过这只是表面，随着游戏的深入，玩家会发现他们不为人知的一面。

比如异端裁判所虽然高举神圣旗帜，却强迫年轻力壮的青年成为他们的廉价劳动力，而那些盗墓贼只是为了能让人们能在这个险恶的环境中生存下去，才利用贩卖文物获取利益。在游戏中玩家将会遇到各种关于这两大派系的事件，最终不得不选择一方作为归属，游戏的进程也会随之改变。Piranha Bytes声称每个派系都拥有长达60小时的游戏时间，这听起来就足以让RPG玩家热血沸腾了。

无限互动性

“哥特”系列最引以为傲的就是其博大精深的互动系统，这可不是简单地踢一下凳子、砸一下门或带着NPC闯世界，而是你的每个选择都会影响NPC对你的态度和接下来的游戏进程，游戏的世界和结局甚至也会发生改变。在此之前从未有哪款RPG将互动性发挥得这样极致。作为“哥特”的后裔，《崛起》也将游戏的互动性放在第一位。Piranha Bytes花了两年半的时间，试图构建丰富的互动性和创造一个有生气的世界，



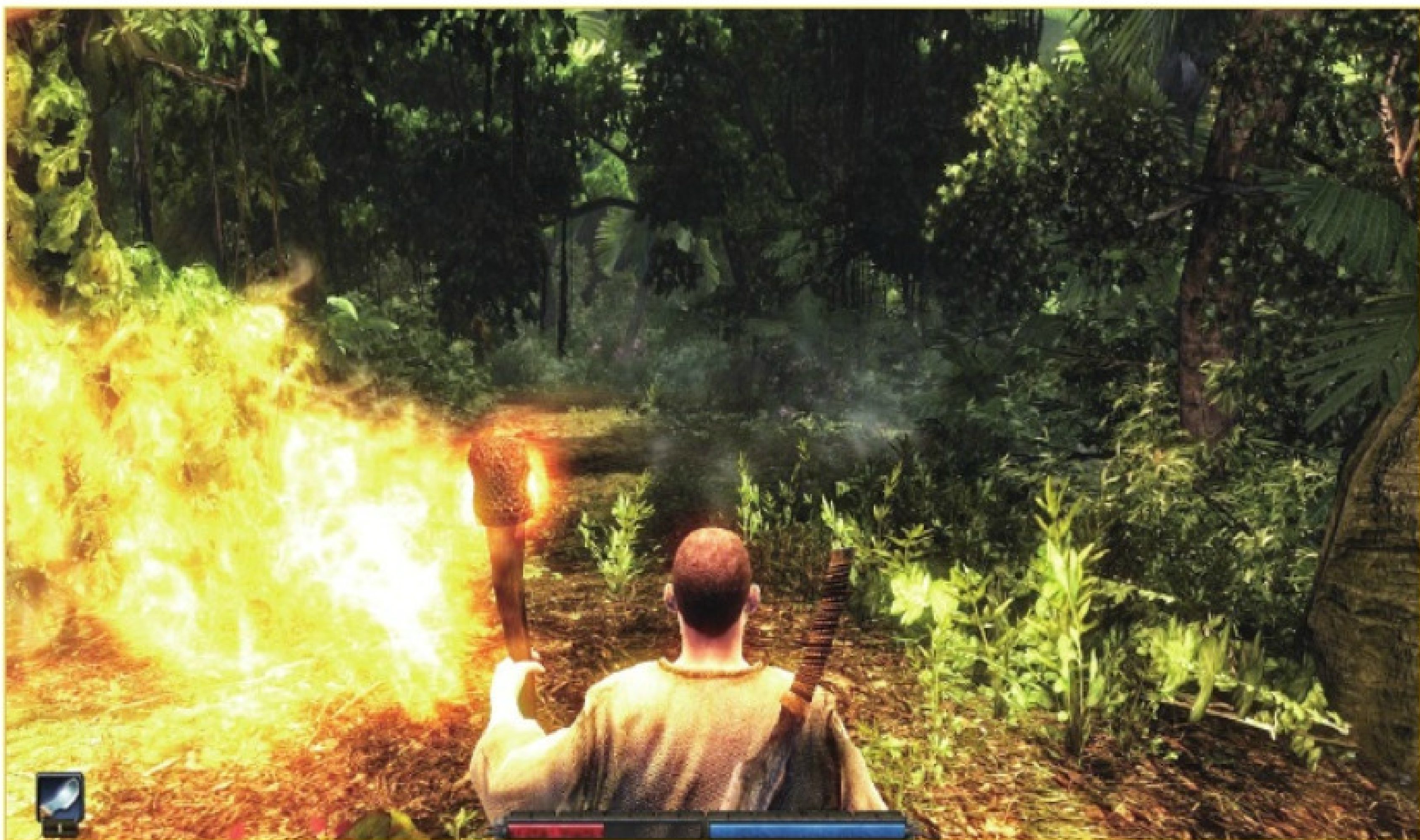
苏醒后发现自己身处神秘的岛屿，四周全是船员的尸体

英文名：Risen　本刊译名：崛起　游戏类型：角色扮演　制作：Piranha Bytes
发行：Deep Silver　期待值：★★★★


主角身处危险的孤岛，首先要做的就是用剑和盾武装自己


选择成为一名铁匠还是木匠？这是个问题


不得不说，这类“驼鸟型”生物在Piranha Bytes的作品中很常见……


没有职业与技能的分别，其貌不扬的法杖也可以用来作为近战武器

以保证《崛起》中的每一件事物和每一个NPC都能与玩家产生互动。

举例来说，在游戏的一开始，玩家会遇到一位受困的年轻姑娘，如果玩家此时出手相救，姑娘会加入玩家的旅程并给给予帮助；如果你选择置之不理，或者搭救她后再抛弃她，你则会发现游戏中的NPC对你的态度都变得冷漠起来，甚至会大打出手。游戏中对玩家的选择正确与否没有明确的指示，如果你愿意的话，你甚至可以将岛上的每个生物全部杀光（所谓的屠城？），这样残忍地进行游戏同样可以见到最终Boss，打穿整个游戏。但本质上Piranha Bytes还是希望玩家以成熟的态度来对待这个虚拟的世界，而非单纯地使用暴力、性和贪婪来解决问题。

在《崛起》中完成一个任务可以有多种不同方式。比如当你需要进入防守严密的城堡时，你可以直接将守卫干掉（但由于守卫装备精良，这并非易事），也可以贿赂守卫一笔钱，或完成守卫给你的挑战。同时，就如前文所说，玩家的行为也会对游戏世界产生影响。比如一个很常见的杀怪任务——村里的谁谁谁让你去清除潜伏在森林里的狼群。当你完成任务后，森林也并没有得到清静，狼群消失之后，其他的人或生物会来占领这块无主之地，从而使玩家之后的游戏旅程更容易，或者更艰辛——谁知道呢？

任何你喜欢的战斗方式

《崛起》中没有特定的职业划分，也没有武器使用的限制——玩家可以使用任何自己喜欢的方式去战斗。玩家使用的招式会随着主角的等级一起成长，从而呈现更多复杂而华丽的组合技，敌人也会越来越强，战斗也会变得更激烈。游戏中的任务有时也会要求玩家利用各种的战斗技能——无论是像战士一样近身肉搏、像盗贼一样潜行背刺，还是像法师一样使用远程魔法。

战斗中玩家可以选择单枪匹马作战或是获得随行同伴的协助。记得回城时再与你的同伴暂时道别，否则哪天你可能从某个农夫那儿，听到你的同伴在荒野中不幸身亡的消息。玩家在游戏的途中，无需与每个敌对生物发生冲突。比如一个正在大树下大快朵颐的野狼，可能对从一旁经过的你无动于衷，但如果你太靠近了而让他产生威胁感，就另当别论了。

永不停歇的冒险之路

《崛起》采用了流行的无缝链接技术，使玩家在探索庞大的游戏世界时不用等候任何Loading。Piranha Bytes还为游戏特别设计了一套气候系统，玩家即使身处孤岛也会体会到风雨雷电等天气变化，游戏中的时间也会随现实时间而流逝，昼夜交替，夜光笼罩下的城下城也更加阴暗凶险。值得一提的是，游戏中类似神殿废墟、洞穴等地下城场景都是随机产生的，玩家每次踏上岛屿时都有不同的游戏体验。岛上充满了许多未知的隐藏区域，吸引玩家前去一一探索，作为奖励玩家会得到一些增加特定属性的奇珍异果。但请务必小心，这些隐藏区域中往往生有食人花或毒草等危险的植物，轻易接近会受到伤害甚至身亡。

虽然《崛起》在近期的游戏展上都在PC平台上作演示，但Piranha Bytes声称游戏的主要开发平台是Xbox 360。Piranha Bytes花了大量的时间调试游戏的操作系统，以使之更适合手柄操作。游戏界面也因此变得相当简洁，除了主角的生命值和魔法值，屏幕上几乎看不到任何多余的指示器和快捷栏。看来Bethesda的《上古卷轴IV》和《辐射3》的确为其后的RPG指出一条明路：想要保证游戏销量，除了提升游戏品质，多平台也很重要！P






同一场景的晨昏和气候变化







共和国英雄

预计发售日：
2009年10月6日

■重庆 Jump

■你将扮演10位绝地武士和10名共和国克隆人士兵，包括阿纳金·天行者。

长盛不衰30余年，《星球大战》早已超越了影坛常青树这个单调的身份定义。这块纵跨影视、小说、漫画、玩具和电脑游戏五界的招牌仿佛一座无底的金矿，滚滚产出着令人艳羡的商业价值，从来未见停歇。而“星战”历久弥新的法宝之一就是不断推出全新媒介的产品。乔治·卢卡斯（George Lucas）曾在2003年鼓捣出过一部名为《克隆人战争》的星战题材2D动画片，在北美著名动画频道Cartoon Network独占播出，携着《星球大战前传Ⅱ——克隆人进攻》的余威吸引了不少眼球。

克隆人战争史

动画的故事发生在前传电影的第二、三部之间，讲述了共和国和分裂主义阵营之间的战争，以及阿纳金·天行者（Anakin Skywalker）是如何从一名空有奶油小生面相的鲁莽绝地武士成长为一名满身伤疤的绝地大师的。这部动画与其说是完整作品，更不如说是应景的动画宣传片——20集3分钟时长的短片外加5集15分钟的“特别长篇”拖拉了两年多，在《西斯复仇》上映前才播映完毕，但这不妨碍粉丝们对这部剧集的喜爱。动画剧集引入了不少新人物，并花了不小的笔墨渲染影片中被忽视的克隆人“杂兵”，充实了星战的世界观，行为了官方的“扩展宇宙”。



游戏对动画的还原度非常高



让绝地武士一筹莫展的重型战斗机器人却不是克隆人步兵的对手

时隔3年，卢卡斯再次出手骗钱，于2008年推出了首部星战3D动画电影《克隆人战争》。是的，你没看错，连名字都和之前那部动画剧集一样。随后，第一季22集全部重制的3D同名动画剧集也已播映完毕。动画电影反响平平，TV新剧集却博得了内行外行一致的赞誉声，第二季也将在明年年初播放。在两季动画之间的档期里，喜爱动画剧集的游戏玩家也不会闲着：动画改编的游戏《星球大战——克隆人战争之共和国英雄》要发行了。

《共和国英雄》的剧情沿袭了TV剧集里绝地武士与共和国克隆人士兵并肩作战对抗分裂主义势力的战争故事。游戏中，玩家不光能扮演一名传统的绝地武士，还能体验身穿能量盔甲和持有多种重型装备的共和国克隆人士兵。

战斗解谜，各司其职

在《共和国英雄》的世界中，绝地武士们仍然是全银河最强大的战士。掌握了原力的奥秘，绝地武士不光有致命的剑舞，来自原力的惊人感知力和洞察力也使他们承担了战场指挥官的重任。无论是老成稳重的欧比旺·克诺比（Obi-Wan Kenobi）还是冒险成性的阿纳金·天行者，甚至他的小学徒阿索卡·塔诺（Ahsoka Tano），都在克隆人军队中享有最高的指挥权。战斗中的绝地武士是最令人恐惧的战士，他们不光能使用卓越的剑技以一当百，更能“劫持”分裂势力的机器人载具为己所用。

基因源自最伟大的赏金猎人詹高·菲特（Jango Fett），共和国的克隆人

英文名：Star Wars The Clone Wars：Republic Heroes　本刊译名：星球大战——克隆人战争之共和国英雄　游戏类型：动作　制作：LucasArts　发行：LucasArts　期待度：★★★★


喷射背包弥补了克隆人战士的机动力


雷克斯队长正指挥小队突击



游戏的实际进行方式就像打《魂斗罗》，以横向或纵向卷轴视角展开，绝地武士的光剑和克隆人士兵的激光武器是主要战斗工具，打起来火星四溅。游戏进行中还有少许解谜元素


控制一名敌人，让他们互相攻击

士兵是正面战场的主力。他们是战场的消耗品，无条件遵守命令，最高效地摧毁敌人就是克隆人士兵生存的意义。他们能装备各式重型武器，从激光步枪到热能手雷，甚至火箭炮，这让他们能够对付那些让绝地武士一筹莫展的重型战斗机器人。比起多才多艺的绝地武士，克隆人士兵就是专为战斗而生的武器。

从正面作战到人质解救，《共和国英雄》共有超过30个各自不同的任务等待玩家的挑战。游戏流程也并非一味的砍杀、轰炸，再砍杀，正如绝地武士所说的，战斗往往并非最好的选择。执行任务时的解谜是必不可少的。绝地武士的原力是解密的好帮手，搬动巨石、隔空拾物、打开机关，都离不开原力。而克隆人士兵则是破解电脑锁的好手，别以为只有R2-D2会侵入中心电脑，克隆人士兵破锁的效率可不输这位高人气专业导航机器人。

忠实还原，原汁原味

为了最大程度还原TV剧集的感觉，制作组着实下了一番苦功。游戏中所有人物的模型全部来自卢卡斯电影部门，100% TV原作。此外，制作组邀请了全部TV原班人马为游戏里的角色配音，加上有剧集编剧撰写的游戏剧本和台词，《共和国英雄》绝对能带来原汁原味的原作体验。

游戏之初玩家将扮演阿纳金·天行者和他的学徒阿索卡·塔诺。随着游戏深入，还能扮演其他8位绝地武士和10名共和国克隆人士兵。玩家的敌人除了杜库伯爵（Count Dooku）和他的黑暗学徒文崔斯（Asajj Ventress）、分裂主义势力的格里弗斯将军（General Grievous）和他的机器人大军之外，还有狡猾的赏金猎人卡德·贝恩（Cad Bane）。这些著名正邪人物的碰撞将为玩家带来一场前所未有的充实游戏体验。P


云度大师为年轻的学徒阿索卡解了围

《共和国英雄》主要角色

阿纳金·天行者（Anakin Skywalker）

贯穿整部星战史诗里最重要的主角，他在共和国战争时期逐渐从一名莽撞的绝地武士学徒成长为一名成熟的绝地大师。在《共和国英雄》的故事里，天行者有了他自己的学徒——阿索卡·塔诺。与这名年轻的绝地女孩朝夕相处的生活，让天行者渐渐发生了连他自己也意想不到的改变。

阿索卡·塔诺（Ahsoka Tano）

阿纳金·天行者的学徒。给阿纳金安排一名年轻的女性学徒是尤达大师和欧比旺大师共同授意的结果，他们认为这有益于让年轻冲动的天行者更早成熟起来。这名成长于绝地圣殿的塔格努塔族女孩让阿纳金看到了学徒时代的自己——莽撞着想要证明自己，以对得起绝地学徒的身份。

雷克斯（Rex）

只有最精锐的老兵能成为克隆人军团的队长，雷克斯就是这样的佼佼者。作为阿纳金·天行者的副官，雷克斯总被派去执行最困难的任务，甚至是不可能完成的任务。但他总能活着回来。一袭蓝盔手持双枪的雷克斯总是能够在战场中保持冷静，有时他的谋略甚至超过了他的绝地将军。

杜库伯爵、文崔斯（Count Dooku & Asajj Ventress）

杜库伯爵是分裂主义的最高指挥者，曾是一名广受尊敬的绝地武士，但却堕入了原力的黑暗面，成为一名西斯领主。他在幕后操纵了一出出针对共和国和绝地议会的阴谋。文崔斯是杜库伯爵的徒弟，这名狡诈的黑暗武士是阴影中的刺客，也是难缠的光剑邪道高手。这对师徒是阿纳金和他的克隆人军队最大的敌人。

卡德·贝恩（Cad Bane）

这名赏金猎人在动画剧集第一季的尾声策划了一起惊天犯罪计划：潜入共和国首都科洛桑，劫持了包括议会议长和议员阿米达拉在内的众多人质，要挟共和国释放被关押的哈特人罪犯，即使阿纳金·天行者也没能阻止他的天才犯罪。游戏中他有更多的戏份，并给绝地武士们制造更多的麻烦。







阿尔法协议

预计发售日：
2009年10月27日

■湖北 MorganaBlackstaff

■你的武器就是选择，Chris Avellone倾力创作的剧本不会令我们失望。

《阿尔法协议》作为黑曜石（Obsidian）全力打造的原创作品，受到关注已经很久了（6月中旬刊我们曾进行了前期报道）。由前欧美RPG王牌制作组“黑岛”的成员重组而成的黑曜石，一直致力于RPG类游戏的开发工作。重组后的黑曜石与BioWare建立了良好的合作关系（在此之前两者曾联合作推出了“龙与地下城”游戏的典范之作《博德之门》系列），还制作了《无冬之夜2》和《旧共和国武士Ⅱ》两款续作，获得了媒体与玩家的一致好评。但重获新生后的黑曜石肯定不甘于仅仅笼罩在别人的光环下。今秋，他们将为玩家献上的这首款原创游戏大礼就是一款野心勃勃的作品。

是的，间谍RPG

野心之一在于，《阿尔法协议》完全摆脱了“黑岛”和BioWare游戏的影子。它的时代背景既不是剑与魔法的类中世纪，也非机器人与宇宙飞船的虚幻未来（BioWare更喜欢这一口），而是与我们的生活最为贴近的现代。黑曜石称《阿尔法协议》为“间谍RPG”（The Espionage RPG），它从众多的间谍影视中汲取灵感，以三代闻名的


你，究间是敌还是友？

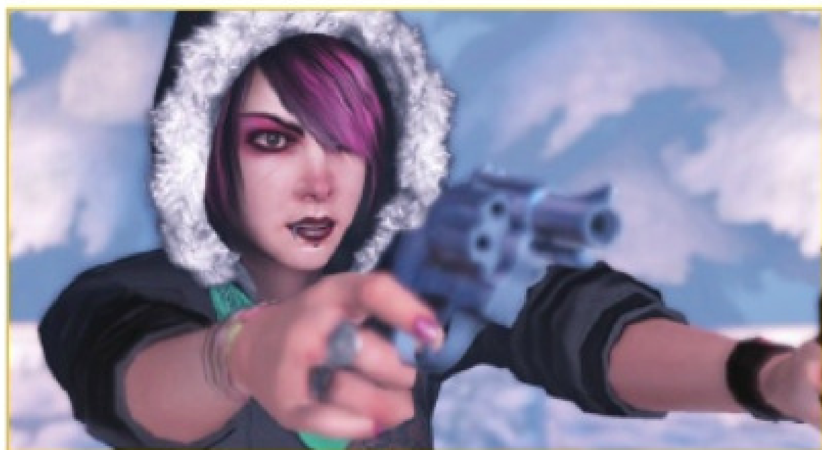
J.B.（即我们最为熟知的“007”系列的主角James Bond、最具代表性的间谍动作片“谍影重重”三部曲的主角Jason Bourne和热播的反恐美剧《24小时》的主角Jack Bauer）为主角设计原型，然后结合黑曜石最为娴熟的RPG制作功力，开创了这样一款时代感强烈的新型RPG作品——从中你可以看到许多传统RPG的元素，等级、对话、开放的世界，但在另一些时刻，你也可以按照FPS的方式进行游戏。很多人在观看了游戏的宣传片后都发出这样的感慨——“我还以为这是最新的动作电影呢”，我想这是在发售前对《阿尔法协议》最佳的肯定了吧。

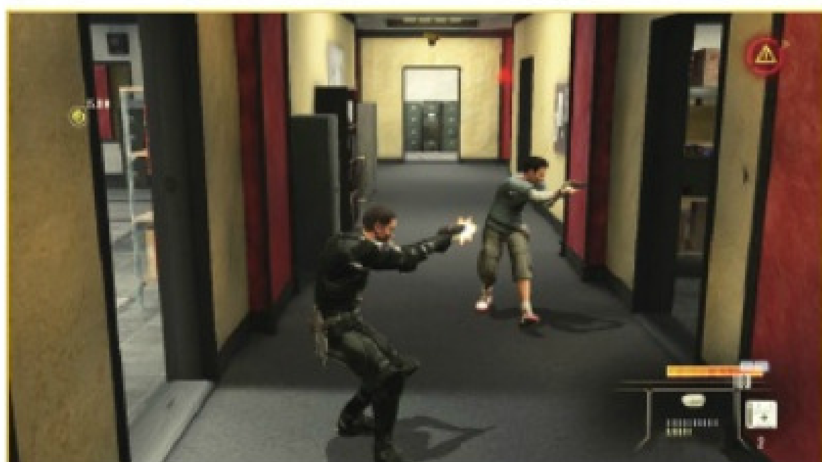
在游戏中，世界政治形势非常紧张，尤其在一架东欧的商务飞机被美国导弹击落后更是如此。飞机上的乘务人员全部遇难，东欧国家对美国发出了质疑，但美国政府声称自己是清白的，与此事件并无关联。同时，美国秘密派出CIA探员Michael Thorton去调查事情的原委，因为这背后可能潜藏着有关最高机密“阿尔法协议”计划的真相。值得一提的，游戏的剧本由Chris Avellone倾力写作，这可是撰写了游戏史上最具深度的剧本——《异域镇魂曲》（Planescape：Torment）的剧作家，我们有理由相信《阿尔法协议》的情节


游戏的进行方式与《质量效应》类似


最高机密“阿尔法协议”计划的真相是……还是先卖个关子吧！

英文名：Alpha Protocol　本刊译名：阿尔法协议　游戏类型：角色扮演
制作：Obsidian　发行：SEGA　期待值：★★★★


来自俄罗斯的美女特工，脾气很是火爆


至少我们曾经并肩战斗过


这款间谍RPG的界面相当干净，和一般的动作、射击游戏没什么区别，更多需要你思考的东西隐藏在系统菜单和那些能够决定故事走向的对话树里

同样不会令我们失望。

角色始终是核心

《阿尔法协议》中的哲学观就是没有绝对的“对”与“错”，游戏中的世界瞬息万变，每个角色都有不同的个性和目的，前一分钟还在与你并肩作战的队友下一分钟就可能成为你的敌人，玩家所作的选择也会对游戏剧情造成无法预知的影响。玩家会在游戏中遇到20个主要角色，你可以与他们进行面对面的交流，也可以用手机和E-mail与他们保持联系。此外，黑曜石很邪恶地指出，如果你愿意的话，也能将他们全部干掉……这听上去也是个不错的主意……

既然《阿尔法协议》中的世界没有绝对的“对”与“错”，玩家在游戏中所做的选择就可能得到意外的结果。游戏给予了玩家自由选择的权利，同样也不会去定义玩家行为的对与错。黑曜石试图肯定玩家在游戏中所作的每一项决定，例如，哪怕你给了坐在吧台的老头子一拳，你同样会从另外一些角色那儿获得尊重。当然游戏中也有一些重大决定，比如是否杀掉一位主要角色，只有随着游戏的进行才能得知这样做的结果（但即使如此也不会让你感觉到这一结果是好还是糟糕）。所以，尽情地做你自己吧，这也是西式RPG的精髓之一。

源于现实世界的场景

如前文所说，《阿尔法协议》的一大特色就是发生在现代的游戏背景。玩家在游戏中也会踏上现实中的著名都市和国家之旅，例如罗马、莫斯科等城市以及中东国家沙特阿拉伯等。每个场景都有显著的地域特征，比如莫斯科的街头会被冰雪覆盖，街头的小混混都身着标志性的田径服。当玩家进入游戏的世界时会体会到浓浓的生活气息，你经常碰到的并非从天而降的外星人或是不知道从哪里冒出来的白胡子老法师。

见人说人话

玩过黑岛和BioWare作品的玩家，应该对那繁复的对话树记忆犹新吧，虽然在提升了游戏的自由度的同时丰富了人物的性格，但却令部分英文不佳的玩家望而却步。《阿尔法协议》采用了全新的动态对话系统取而代之，它比对话树简洁得多，通常只有三四个意图明显的选项，例如用友善、威胁、抱歉、直接采取武力行动等关键词标明对话的发展方向。这样系统就显得简洁明了。当然这样做的另一个原因是，游戏不会给玩家充裕的时间去考虑选择，你需要在短短数秒时间内作出反应，显然这十分符合间谍RPG的紧张氛围。

即便第一感觉很重要，但你仍需根据不同交谈对象作出合适的选择，以获

《阿尔法协议》主要角色



Michael Thorton

作为游戏的主角，Michael Thorton这名CIA探员毫无悬念地被披上了西方式的个人英雄主义色彩，他这次的任务简单一点说就是维系世界的和平，具体一点就是暗杀恐怖份子头目、解救人质等常见的间谍工作。Michael的行动不受政府公开承认和保护，你所能做的就是利用自己聪颖的头脑和敏捷的身手以及“随身军械库”中的每一件武器和恐怖份子战斗到最后。

Yancy Westridge

Yancy Westridge是名经验丰富的CIA探员，是反间谍和反恐领域的专家。他已为CIA效力了25年，现在负责训练“阿尔法协议”计划的新兵，并对他们的心理进行评估，以确定他们是否适合执行当前任务。Yancy雷厉风行，尽职尽责，由他训练出来的新兵都能出色地完成自己的任务，Yancy同时也会为他们提供与任务相关的任何信息。

Nasri

Nasri是臭名昭著的军火贩卖商，向俄罗斯和任何出得起价钱的人出售军火。Nasri在中东拥有庞大的黑市军火交易基地，由全副武装的士兵把守，想要潜入其中似乎是件不可能的事，任何未被邀请的访客只有吃子弹的下场。Nasri只欢迎那些能互相尊重的有钱买家，这种利益至上的态度或许让你困惑，但也许这正是玩家与之交涉的突破点。

Scarlet Lake

这位世界闻名的女摄影师是名副其实的战地女记者。她浑然忘我的敬业精神使她从最危险的前线和最险峻的绝境拍摄了第一手实地照片，同行无不对她赞誉有加。也许是因为职业的关系，Scarlet对她所听到的一切都持有怀疑态度，她相信眼见为实的真理，并打心底地佩服那些实干型的人，对那些光说不作的家伙则毫不掩饰自己的反感之情。


游戏庞杂的技能升级系统，别被吓到了


狂暴后徒手格斗的爆发力相当可观


一般性会见就穿得随意点吧


这瞄准系统是不是让你找到了FPS的感觉？

取更多更宝贵的信息。如果你的选择引起了对方的不满，就不得不与之大干一场了。需要注意的是，“友善”的回应可不是万能的。在试玩演示中，主角正与一名女性探员合作调查，当你对她提出的问题作出具有攻击性的回答时，她的反应比预想得要好得多——她是一名率真的俄罗斯姑娘，喜欢直奔主题，如果你表现得过于磨叽和委婉，反而会令她感到不快。玩家还会遇到更棘手的对象，比如奸诈狡猾、面里不一的间谍同行，如何从他们口中套到有用的信息肯定要费一番脑筋。

升级技能与武器

《阿尔法协议》的世界相当开放，玩家的选择时刻会影响游戏的进程。就如前文所说，游戏为玩家提供了流行间谍电影中的各种间谍原型，你可以做一名寡言少语的沉默杀手，将来复枪和机关枪视作你的最佳武器，扫清所有阻挡在你面前的敌人。也可以利用“Sam Fisher式”的潜行避开敌人，从而做到不杀一人通关。从本质上来说，黑曜石是鼓励玩家多向Sam大叔学习的（否则黑曜石为游戏特别设计的潜行系统岂不无用武之地了？）。潜行可以为玩家提供多种好处，比如悄声无息来到敌人背后，将敌人的脖子“喀嚓“一声拧断，也可以避免不必要的战斗或是逐个对付大量的敌人。潜行中多利用各种近战技能和武器能快速地结束战斗，电击枪就是个在瞬间将敌人击晕的法宝。

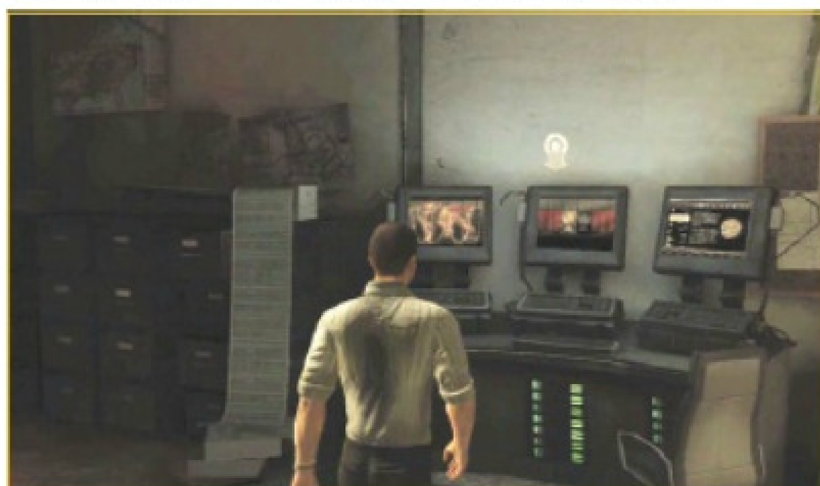
如果游戏中的武器和技能不能升级，还算什么RPG？为手枪增加消音器能将这件平平无常的武器变成连续杀人而不会触发警报的机器；升级散弹枪技能可减少装填时间，还会增加击退功能；成为突击步枪的使用专家则可以增加射击的精准度，甚至可发射能制造出3道震道波的激光弹。提升技工技能可让玩家在黑客电脑、解除密码锁、绕开警报装置时更加得心应手。近战技能可增加玩家躲避敌人攻击的几率，增加徒手格斗伤害。潜行技能也可供升级，以降低被敌人发现的几率和提升玩家的可视范围。当你不幸被敌人发现时，可使用暂时令敌人致盲的技能摆脱危机，也可以加速快跑而不发生任何声音。

升级的基本设计是这样的：每种技能的最高等级为15级，但只有玩家专精此项技能时才能升到最高级，如何发展和平衡各项技能完全取自于你自己。根据玩家所选的不同技能发展分支，完成任务的方式也会截然不同，这再次向玩家证实了“黑岛的游戏可不能只玩一遍”的真理。此外，我们的英雄主角Michael Thorton还有一项令三大J.B.间谍都望尘莫及的超能力——狂暴。狂暴属于近战技能的一种，当玩家发动狂暴能力时，游戏的时间会变慢（又一个子弹时间？），Michael的徒手格斗伤害会大幅提高，拳头如流星火雨般向敌人砸去，使敌人难以抵挡。

换装造就百变特工

是的，《阿尔法协议》里的间谍是需要换装的。虽然名称相似，但这可不是日系游戏中那些吸引眼球的无聊设计。主角Michael Thorton的装束直接影响到他在游戏中的行动和NPC对他的反应。除了标准的间谍装束，玩家可为Michael穿上厚重的防弹衣等装备，以使他能承受更多的伤害。但这样一来也会降低Michael的灵活性，当他潜行时会更容易被敌人发现。游戏中会有大量不同的服装、枪支和装甲等，玩家可根据不同场合自由选择。在俄罗斯的关卡中，玩家会来到一所由政府秘密提供的豪宅作为栖息之地（更像是沙盘式游戏里玩家的“家”），客厅中的等离子电子正播放着他刚刚完成的“杰作”，卧室的衣柜则为他提供了各式服装。这时玩家需要去咖啡店会见某人，选择平日的休闲服再适合不过了，你会发现友善一点街道上的路人也更愿意与你交谈。

《阿尔法协议》的游戏时间约为25个小时，如果玩家更倾向于潜行方式，则会花费更多时间。通关后，游戏还提供新的”老兵“模式供玩家挑战，在此模式中，敌人会更难对付，但作为奖励，游戏也中会出现新的对话选项，让你体会另一种不同的间谍人生。P


在沙特阿拉伯的家，显然属于一个现代化间谍


武器交易总是被允许的，前提是你有钱



依然是那座加勒比海岛屿，依然扮演那名高高至上的国家元首，需通过各种经济政治手段，把岛屿建设成一个繁荣发达的国家。可带领人民和睦相处，成为众望所归的领导者；也可动用军队稳固政权，成为肆无忌惮的暴君。尽管贵为国家的最高领袖，但国家的任何事情却都要自己亲自操劳，譬如岛屿的发展建设，需要不断兴建医院、学校、赌场、公寓和动物园等建筑，为人民提供教育、医疗、娱乐等服务

海岛大亨3

预计发售日：2009年10月16日

■广东 神之影

■管理一个岛国，是乌托邦？还是罪恶之城？

相信不少人在游戏里都有过自己的“君主”梦想，通过至高无上的权力去统治整个国家。模拟经营游戏便是利用这种YY精神立足的作品。作为“海岛大亨”系列的最新作品，《海岛大亨3》放弃了颇受好评的海盗主题，重新回归“君主”主题，目的只是让大家再次体验呼风唤雨的独特魅力。

个性化与多方向

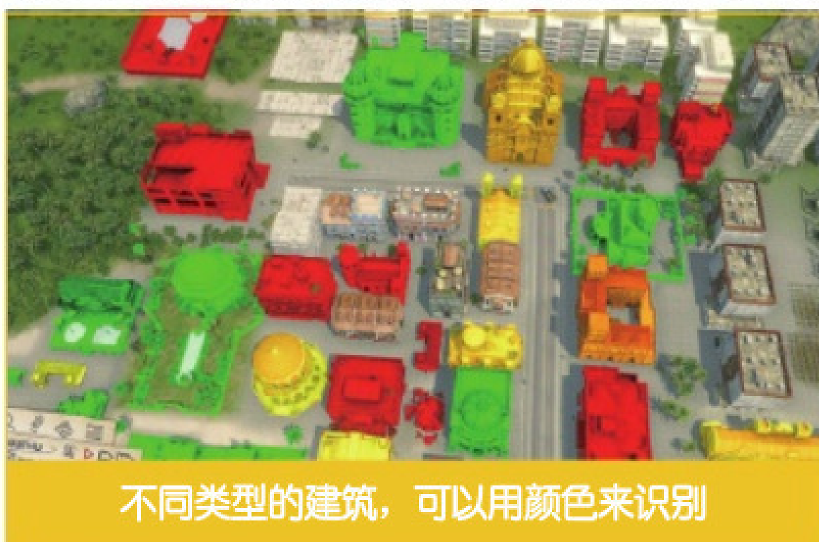
《海岛大亨3》保留了一代的基本设定，并在此基础上增加了一些新鲜元素，个性化设定便是最明显的变化。首先你需要创建角色，造型容貌、出生背景、政治倾向、角色特征等均可随意设定，这些设定会给你执政生涯带来不小的影响，例如出生背景选择农民，能得到平民百姓的尊敬；政治倾向选择美国，会影响与俄罗斯的外交关系；角色特征选择清廉，则能把国家发展成为乌托邦。如果你觉得这些设定过于繁琐，还可以选择已设定好的游戏主人公。

在这款独特的模拟经营游戏里，你还需要为主角选择掌权方式，有军事政变、宗教推荐、美国扶持等几种方式可供选择，它将影响整个国家的发展方向。例如选择美国扶持，则无法与美国对立，虽然会获得美国的各种援助，但也有可能遭遇俄罗斯的经济封锁。

君主不好当

尽管贵为国家的最高领袖，但国家的任何事情却都要自己亲自操劳，为人民服务。游戏拥有的建筑类型多达70种，尽管数量上非常丰富，但如何在有限岛屿空间内满足人民的所有需求，也非常有挑战性。

值得一提的是，游戏里每位居民都有满意度和技能属性的设定。平时，你可以监视居民的一举一动，一些居民不满时会提出联合抗议，要是还无法满足他们的需要，他们便会成为叛乱分子，拿起武器对抗政府。此时可派出便衣警察打压他们，也可通过其他方式安抚他们，无论哪种选择，都会给执政生涯带来不大不小的影响。当任期即将结束时，则需进行全国范围内的选举演讲，你可向公民提出自己的竞选承诺，也可不要脸皮地吹嘘自己，他们的投票将决定你是否连任。为了这些选票，你可以展开一些行动，例如降低税率、允许同性结婚、建造贫民窟等，这些政治法令都能给你带来不少的群众支持率！



不同类型的建筑，可以用颜色来识别



建造赌场，能满足居民的娱乐需求



岛屿土地很有限，建造布局需要重点考虑



各种建筑，在操作栏上一目了然

英文名：Tropico 3　本刊译名：海岛大亨3　游戏类型：模拟经营　制作：Haemimont Games
发行：Kalypso Media Digital　期待度：★★★☆

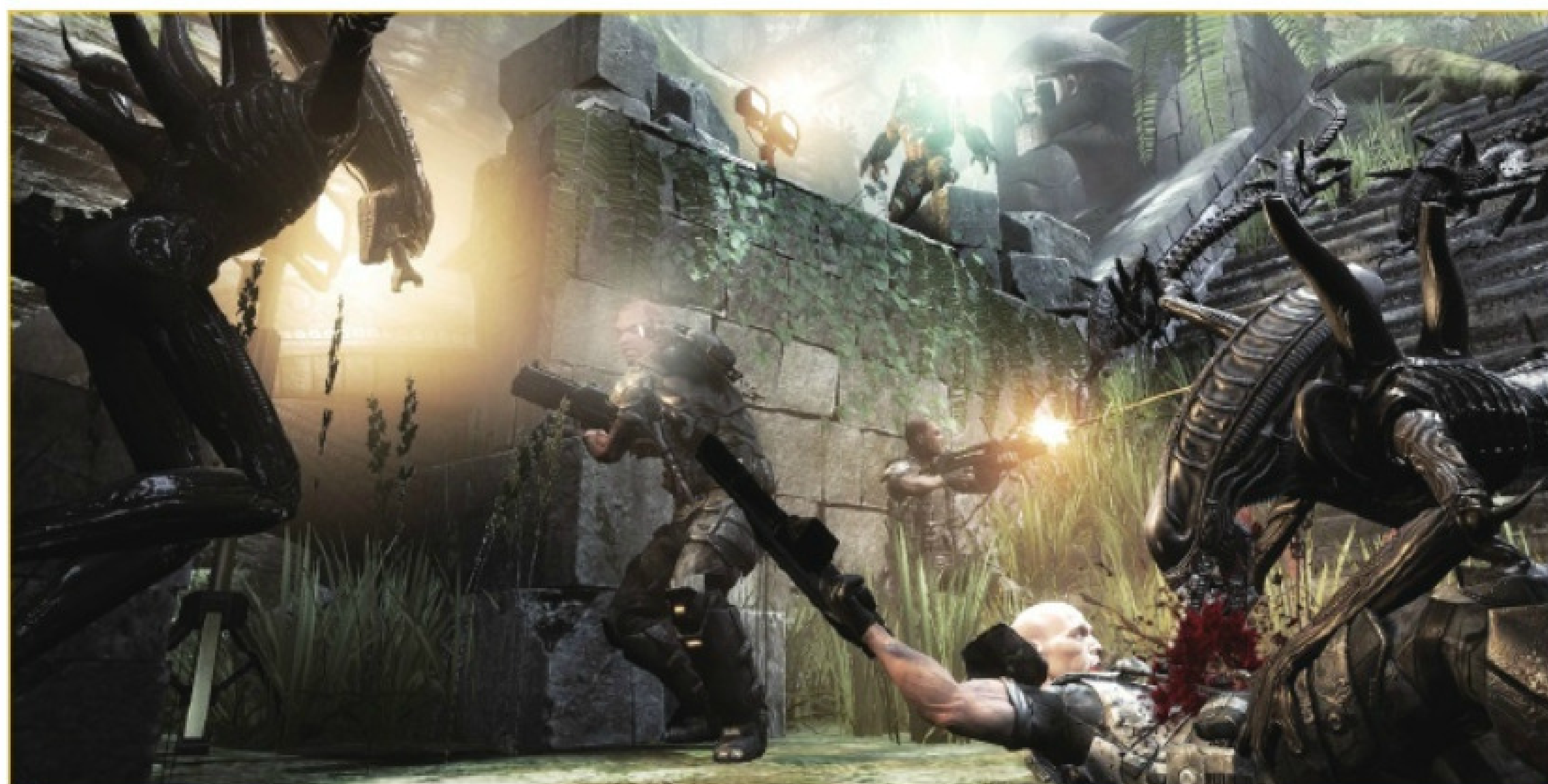
在单人模式中，玩家可以分别扮演异形、铁血战士和海军陆战队员这个种族进行各种族的故事模式，挑战完成种族各自的目的。联机模式中则可扮演三种族进行进行大乱斗。扮演不同种族时，其视点以及攻击方式都将发生变化

异形大战铁血战士

预计发售日：2010年2月

■北京 Jadore

■三族大乱斗无疑会让你在毛骨悚然中又血脉贲张！



三方乱斗的概念图，陆战队与异形之间的通常会发生正面冲突，而同时，铁血战士却在暗中随时准备猎杀他的目标

1979年，20世纪福克斯公司推出了雷德利·斯科特（Ridley Scott）执导的惊悚片《异形》（Alien），开创了科幻电影的新纪元，随后，由詹姆斯·卡梅隆（James Cameron）、大卫·芬奇（David Fincher）和让-皮埃尔·热内（Jean-Pierre Jeunet）执导的3部续作更是大获好评。1987年，福克斯又在电影荧幕上创造出了同样经典且另类的“铁血战士”。到了2004年，福克斯决定这两大经典科幻角色融合到一起，最终造就了一场科幻影史上糟糕的大乱斗之作——《异形大战铁血战士》（Alien vs Predator，后文简称AvP）。

事实上，这种“关公战秦琼”的构想并不是由电影开创的，早在1994年，老牌英国游戏开发商Rebellion就已经在Atari Jaguar主机上开发出了首款射击题材的AvP游戏（这也是他们的第一款知名游戏），同年由CAPCOM开发的同名游戏也在街机上推出。相对于10年后同名影片的恶评如潮，游戏作品却是深得玩家爱戴的，显然这样的乱斗题材还是更适合用强调互动的电子游戏方式来表达的。继2004年Rebellion推出AvP2后，系列的第三作也赶在GamesCon期间公布，和这几年的很多流行游戏一样，名字就叫《异形大战铁血战士》！

向影片致敬

本作的故事设定在影片《异形3》的30年之后，一场掠食、猎杀和拯救的行动毫无缘由的在殖民星球弗蕾亚（Freya，北欧神话中的爱神、战神与魔法之神）上拉开了帷幕。

在单人模式中，玩家可以分别扮演异形、铁血战士和海军陆战队员这3个种族进行各种族的故事模式，挑战完成种族各自的目的。联机模式中则可扮演三种族进行进行大乱斗。扮演不同种族时，其视点以及攻击方式都将发生变化。不过就主题设定而言，显然制作者

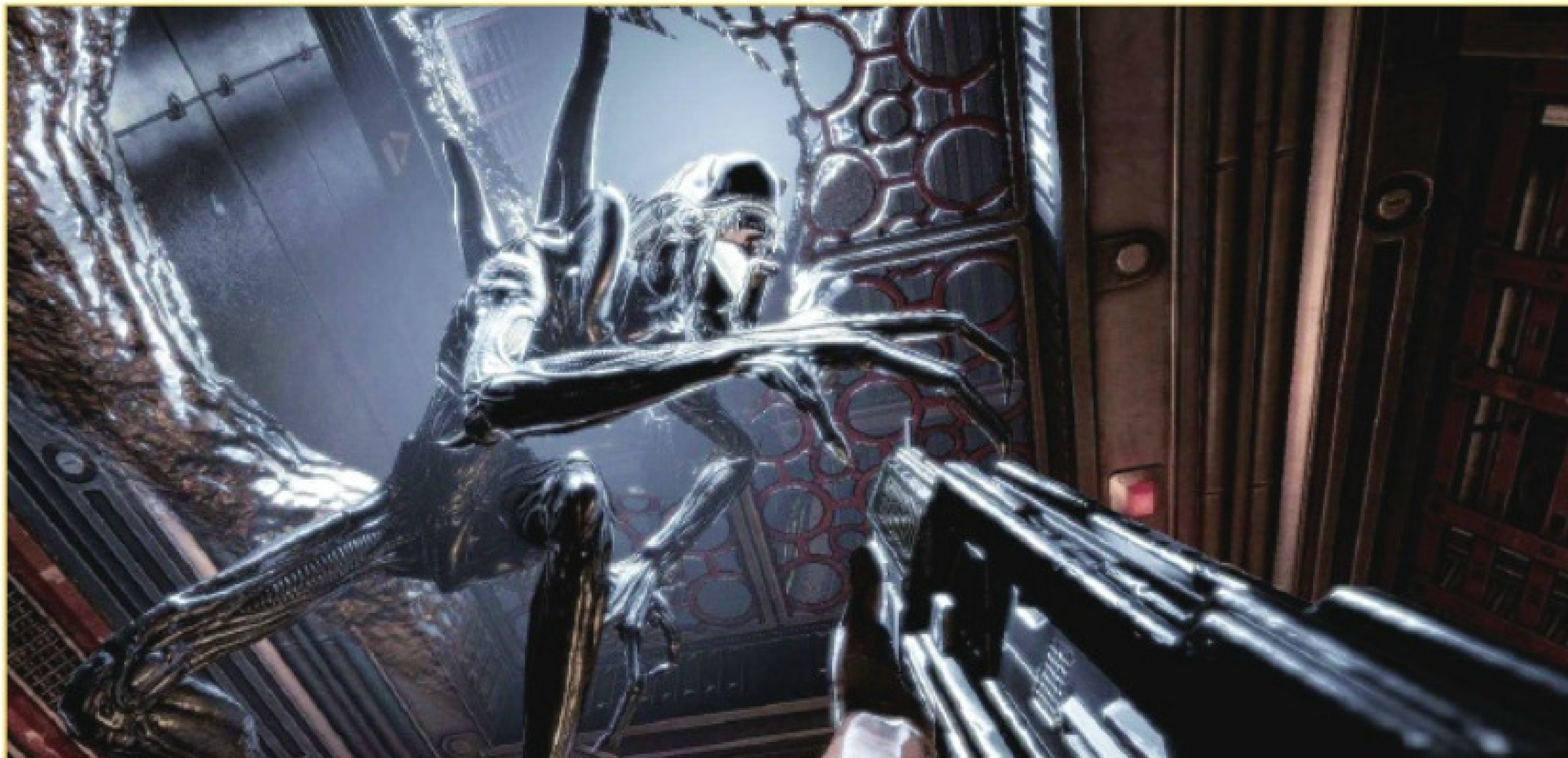


异形总是成群出击，面对这样的敌人，除了依靠手中武器外，也许还需要一些自动武器的支援

英文名：Aliens vs. Predator　本刊译名：异形大战铁血战士　游戏类型：射击
制作：Rebellion　发行：SEGA　期待度：★★★★


除了尖牙、利爪之外，异形的蝎尾有时更为致命


铁血战士发动突袭后，会采用极端暴力的手法杀掉猎物，比如斩首


异形无所不在，你需要时刻留意自己的头顶


异形击倒对手之后未必会马上将其撕裂，出于繁衍后代的本能，有时它也会用猎物来喂养幼体

创作的灵感直接来自于詹姆斯·卡梅隆在影片《异形2》中定义的动作科幻片风格。巨大的太空殖民基地以及盘踞在其中的恐怖异形，共同为那些在其中艰苦挣扎的陆战队员打造出了绝佳的恐怖气氛。而当铁血战士登场之后，游戏的整体风格又一次偏向于约翰·麦克蒂尔南（John McTiernan）执导的《铁血战士》电影，由金属质感的基地到郁郁葱葱的热带丛林，游戏场景根据影片风格的改变而变化是显而易见的。

恐惧的幸存者

对前来救援的海军陆战队员来说，他们原本的任务是来调查殖民星球上发生的事故，同时准备解救幸存者，而当抵达弗蕾亚星之后才发现，如何解救自己才是当务之急——几乎完全被破坏的殖民基地如今成了阴森恐怖的墓穴，可怕的异形生物无所不在，同时隐形的猎杀者也在伺机向弱小的人类猎物下手。

就目前公布的资料看，人类战役更多是在渲染恐怖气氛。游戏场景更多的设置在黑暗的环境之中，配合各种外星生物的低吟，毛骨悚然的感觉时刻包围着玩家。光亮成为了玩家最大的渴望，任何一丝亮光此时都会给你带来极大的安全感，然而每每这些光亮又都是转瞬即逝的，随之而来的又将是残酷的战斗，玩家的神经时刻都处于紧绷状态。

面对这让人窒息的恐惧，海军陆战队员依靠强烈的求生渴望坚持战斗着，同时这次他们装备了各式先进的单兵武器，此外，一些特别的自动武器也首次出现在游戏当中。这些自动武器一方面为玩家的战斗提供可靠的火力支援，另一方面，也是为紧张的战斗提供了一些战术的实施可能。例如当你用生物传感器发现了异形的存在后，便可以根据地形在狭窄的通道内安插下强力的自动武器，然后出外诱敌深入，从而让自动倾泻的子弹轻松将其歼灭。显然，制作组的意图就是要让玩家在面对凶残的敌人时，可以更多地运用智慧去战斗。

生硬的猎杀者

铁血战士的行动方式也已公布，根据他猎手的特性，制作者为其设计了类似刺客的战斗风格，利用手臂上的高科技仪器可操纵各种电子设备，如开启一些由电脑控制的门，或解除一些自动防御武器，这样也就为他的潜入行动提供了各种便利。从行动方式上看，铁血战士通常都保持隐形状态，同时用他特有的多功能追踪设备随时观察周围的环境，掌握猎物动向，借助阴影或树木枝叶作掩护，接近猎物发动致命一击。

尽管铁血战士肩头装备有强力的轨道跟踪武器，但更多的时候我们还是乐于悄悄接近猎物，然后用冷兵器解决他们。从现有的演示来看，铁血战士的动作设计略微显得有些生硬，他经常需要用“准星”寻找可能的跳跃点，然后才能起跳到达该位置。这样一格一格的前进方式严重影响了游戏的流畅性，也给了附近的猎物更多发现隐形杀手的机会，因此要想在游戏里实现电影中跳跃前进，从合适角度发动突然必杀一击的流畅性，是有一定难度的，再加上主视角本身缺乏观赏性，由此操作铁血战士作战的乐趣也将打个折扣。

纯粹的掠食者

异形的作战方式是绝对的简单粗暴。它们通常都是成群结队地出现，用它们锋利的前爪、蝎尾和利齿来撕烂敌人。目前公布的资料中对异性的特性描述并不十分清晰，不过可以感觉到，本作并没有对这种低等生物的行为有任何设定的更改，玩家依然可以操纵这种怪物任意爬行并展开最原始的攻击。其实早年的游戏中，这种自由爬行的方式就暴露出一些问题，部分玩家可能会对天旋地转的视角感觉不适，如今看来在新作中应该也好不到哪去。

多人模式

从AvP系列的第二代开始，多人模式就成为游戏研发的一个重点。二代中除了传统的“死亡竞赛”和“团队模式”外，还包含有一个特殊的“猎杀模式”。如今系列新作发布时更宣传称将有3种全新的多人模式出现，但至今Rebellion并未公布细节。从现有的三族乱斗的游戏设定看，这些对战模式应该还是值得期待的。P



正统的冒险游戏玩家似乎应该感到高兴，《密语世界》不仅使用2D制作，而且是传统的搜索点击式AVG，其最终形态与《猴岛的诅咒》和《逃亡》（Runaway）非常类似，只是色调更古旧，细节描绘更生动

密语世界

预计发售日：2010年

■北京 MerlinPinkstaff

■无比华丽的复古风格手绘足以颠覆冒险游戏一贯的口味！



无敌的手绘风格

Sadwick是个12岁的小男孩，他渴望在自由空气里无拘无束地冒险，却又害怕夜幕笼罩时不期而至的梦魇。但这都是他的幻梦而已，Sadwick每天过着循规蹈矩的生活，他和他的家人随着大篷车游历各地，靠在马戏团里扮演小丑为生。直到有一天，一个蓝色的精灵在夜晚拜访，告诉他要准备好前去旅行，而且这趟寻找生命意义的旅行注定要穿越整个“密语世界”……

来自独立游戏

《密语世界》最初只是德国人Marco Hüllen在他学习平面造型设计时一个人开发的独立游戏Demo。Demo在网上发布后，由于其复古而细腻的手绘场景而受到关注，在与多个游戏公司洽谈后，Marco携游戏签约新成立的德国本土开发商Daedalic Entertainment，得以继续开发工作。他们合作的理由似乎非常简单：Daedalic当时开发的第一款冒险游戏《新纪元》（A New Beginning）就完全是手绘风格的。

正统的冒险游戏玩家似乎应该感到高兴，《密语世界》不仅使用2D制作，而且是传统的搜索点击式AVG，其最终形态与《猴岛的诅咒》和《逃亡》（Runaway）非常类似，只是色调更古旧，细节描绘更生动。开发者在GC上透露，游戏的过场动画将是与场景无缝连接的动画片，长度达到50分钟。

谜题的个性

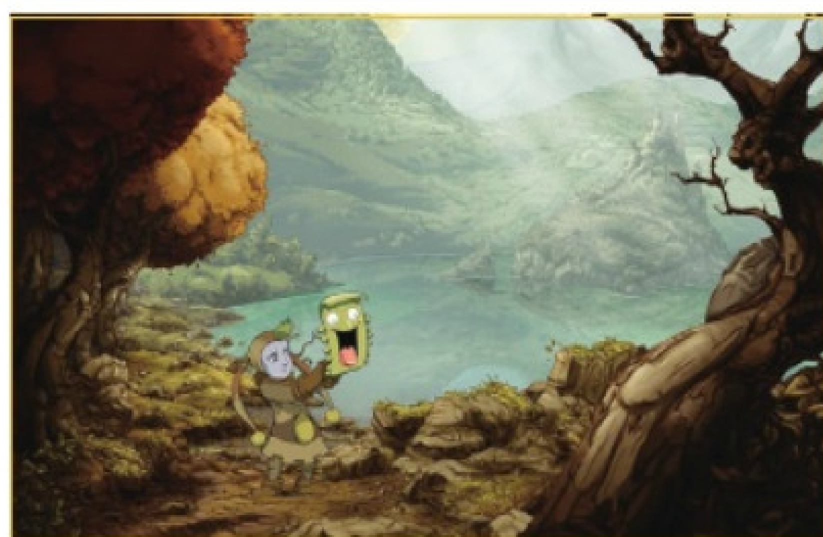
《密语世界》的画风几乎让最苛刻



Sadwick和他百变的“点点”



跟随大篷车走天下



“点点”变成了……一张纸？

的评论者也无从挑剔，在剧情和谜题设置上，开发者也试图体现个性。故事的流程将像许多风格化的AVG一样，将幽默的情节和对话融入其中。在解密上，Sadwick有个叫做“点点”（Spot）的冒险伙伴，它是一只伸缩度极高的绿色蠕虫，许多谜题只有让它上阵才能完美解决。点点的保留节目包括通体发亮为Sadwick照亮道路，以及喝下一肚子的凉水变成一只大圆球。

《密语世界》的德语版目前已经接近发售，开发人员已经着手翻译文本，力争让英文版早日面市，但尚未公布具体发行时间。考虑到Daedalic在GC期间又一口气公布了两个手绘风格的AVG，而且已经投入制作，《密语世界》英文版的发售日恐怕就更不好确定了。

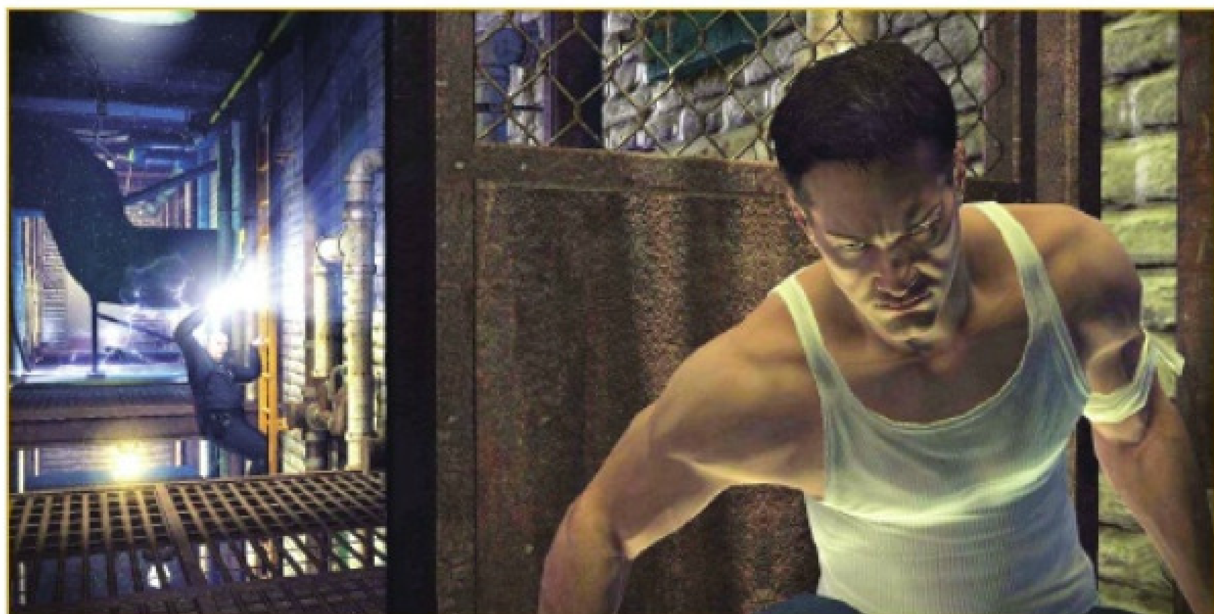
英文名：The Whispered World　本刊译名：密语世界　游戏类型：冒险
制作：Daedalic Entertainment　发行：Deep Silver　期待度：★★★★

越狱

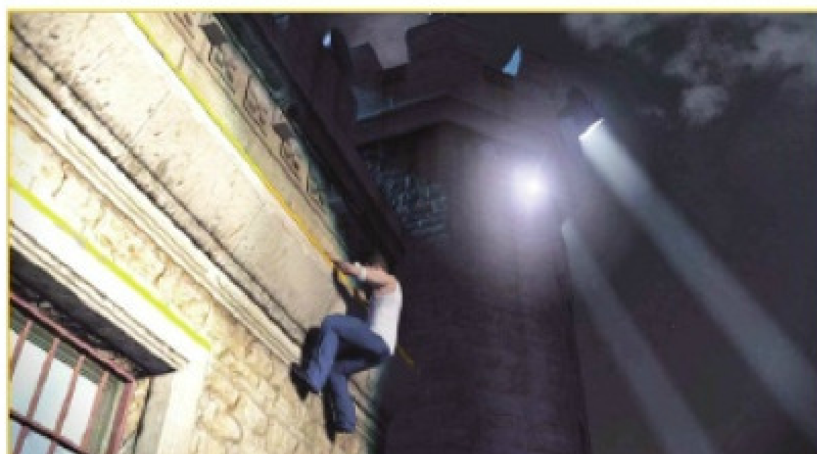
预计发售日：未定

■广东 神之影

■密不透风的狐狸河监狱，恶贯满盈的T-Bag，我们又见面了！


《越狱》游戏版的开发真可谓"一波三折"，先是原开发商宣布倒闭，之后Zootfly接手开发，但却为找不到发行商而发愁。最后，德国知名发行商Deep Silver拯救了这款游戏，也留给《越狱》迷留下一丝希望


潜行元素倒不少，但为何感觉是主角在越狱？


标准的动作加潜行

经过4年4季的播出，曾风靡全球的美剧《越狱》终于画上了圆满的句号，尽管粉丝们还在为《越狱》的结束而惋惜，为Michael Scofield的死去而遗憾，但大家却万万没想到，曾夭折多时的《越狱》游戏版居然"复活"，科隆游戏展还发布了截图，总算有模有样了。

《越狱》游戏版根据第一季剧本改编，但并非流程体验式改编，和《迷失》游戏版一样，它在原有主线上增加原创故事，使游戏更具"新鲜"感。在游戏中，你并非扮演Michael Scofield，而是操纵一名原创角色——"公司"特工Tom Paxton，他受"公司"所托混入狐狸河监狱调查Scofield入狱事件——为什么这位毫无前科的工程师会打劫银行？但这位特工并非心狠手辣的"公司"的走狗，他甚至认为"公司"别有用心，听起来他就像第二季中那位有良心的杀手Kellerman。

在监狱里，Tom能体验到各种各样的任务，除了潜行调查外，还会遇到一些战斗元素，例如跟T-Bag的搏斗，跟C-Note的训练等，监狱里甚至有一个地下搏击俱乐部，你可以随时去参赛，并击败对手赚些"零用钱"，为自己的角色购买新纹身。此外，游戏版为了体现原汁原味，还请来了除Sara Tancredi医生以外的主演给游戏角色配音，相信这款游戏将是留给所有《越狱》粉丝最后的礼物。P

英文名：Prison Break　本刊译名：越狱　游戏类型：动作　制作：Zootfly
发行：Deep Silver　期待度：★★★

乐高印第安纳·琼斯2

预计发售日：2009年12月

■广东 神之影

■水晶头骨王国，印第安纳·琼斯又杀回来了！



体会《水晶头骨王国》的经典桥段，还能双人分屏联机

每当热门好莱坞电影上映之际，LucasArts总会和知名玩具商乐高合作推出相应的游戏。最近几年的乐高游戏可以用"数不胜数"来形容，《乐高星球大战》《乐高蝙蝠侠》《乐高印第安纳·琼斯》《乐高哈利·波特》……尽管这些游戏没有华丽的画面，但一个积木的世界却能带给我们不一样的游戏乐趣。游戏的销量能够说明一切，评价也很不错，去年的《乐高印第安纳·琼斯——最初冒险》出人意料地名利双收，LucasArts自然不想放过发售续集的机会。

续集故事基本上是迄今为止电影情节的大杂烩。游戏分为6章，其中"水晶头骨王国"的内容占了一半，剩余内容属于三部曲。同时，游戏还会穿插三部曲未曾用过的电影桥段，例如上海街头的汽车追逐。

科隆游戏展透露了游戏的一些特色玩法。相比前作，最明显的变化在于编辑器的提供，大家能像玩积木那样，动手设计自己的冒险王国。其次是支持双人分屏联机，合作冒险能让游戏更具可玩性。其他变化则是一些细节，例如琼斯博士的攻击手段更丰富了，使用鞭子能抓住敌人，并将对方甩出去；还能使用周围环境的各种武器，包括椅子、刀剑、酒瓶等。

另外，通过在冒险中收集到的宝物，你还能在游戏结束后解锁超过60个电影中的经典角色，"琼斯女郎"玛丽昂（Marion）、"美女间谍"艾琳娜（Irina）……这些角色不知你还能认识多少？P



英文名：LEGO Indiana Jones 2：The Adventure Continues　本刊译名：乐高印第安纳·琼斯2——继续冒险　游戏类型：动作　制作：Traveller's Tales　发行：LucasArts　期待值：★★★★

头条新闻

■《魔兽世界》开放收费转阵营服务

暴雪娱乐日前宣布开放《魔兽世界》收费转阵营服务。目前仅限美服，每次转换需付费30美元，可把一个已有角色转到对立阵营，可选择任何适合该角色职业的种族，同时还会免费获得定制角色和改名的附加服务。改变阵营后所有原阵营独有的声望、坐骑、装备、非战斗宠物等都会转换成新阵营的对应版本，转换时70～80级角色最多可以携带2万金币。一个角色转换后60天内无法再次转换，之后如果打算转回原阵营需再次付费，但可以选择不同种族。与此类似的是，收费改变种族的服务不久也将开放。暴雪最早是在6月份透露这项业务的，在透露的同时暴雪也再次重申，和暴雪提供的其他服务一样，阵营转换服务不会影响到服务器的游戏环境和游戏平衡性。但由于某些角色转换阵营可能带动整个公会成员的“变节”，这项服务实际可以带来的收益可能相当可观。


什么阵营对抗，30美元就可以“出卖”一切！

■ Paragon征服英雄模式阿努巴拉克，星辰第二


Paragon成为第一个完成大十字军试炼的公会

《魔兽世界——巫妖王之怒》的“十字军的试炼”副本于9月1日开放最终Boss阿努巴拉克（Anub'arakh）以及英雄模式，一度有战斗不能正常重置的Bug令一众打到最后的强力公会无法继续挑战阿努巴拉克。经过暴雪紧急修正，9月7日，来自欧服的公会Paragon率先取得英雄模式阿努巴拉克的世界首次击杀，而在台服征战的星辰公会则在“十字军的试炼”副本推出晚一周、英雄模式开放比欧服晚一天的不利条件下，于8日击杀阿努巴拉克，取得世界第二的成绩，距离世界第一更近了一步。

■暴雪阐述新战网与《魔兽世界》的关系

在2009年的暴雪嘉年华上，暴雪娱乐相关负责人谈到过新战网的特性，现在暴雪明确的新战网的目标，那就是让新战网变成所有暴雪游戏与玩家沟通的社交平台。在新战网中，玩家可以选择输入真实姓名，这样好友之间可以根据名字联系，而不再需要通过某个游戏中角色的名字（特别是每个游戏中的角色和账号名还可能不同）。在好友列表里，你会看到大家都在玩什么游戏，你可以给你喜欢的朋友进行跨服、跨阵营、跨游戏的语音聊天和发送消息，可以相互比较游戏的成就等。在不久的将来，所有《魔兽世界》账号都会被强制要求转换为战网账号——讽刺的是，在这一点上，网易倒是走在了世界前列。



国服《魔兽世界》账号已实现与战网的绑定

月评

■十字军的试炼？

《魔兽世界》3.2.0补丁中把Boss战的困难模式加以改进，给“十字军的试炼”副本增加了英雄模式，还很独特地加入了整个副本从头到尾只能尝试50次的设定。这些事先的宣扬让人感觉，改变后的副本好像会很难的样子，谁知道真正开放后却不是那么回事：第一天10人模式就被完美打通了，头3个Boss更是被轻松推倒，只有黑白天使让玩家费了点力气，最后的Boss阿努巴拉克只是因为有Bug才多苟延残喘了一两天，被修正后还是在第一周就被干掉。如此看来，50次的限制似乎显得很无厘头——只要打过之后，这些公会第二周根本不用几次尝试就能收割一遍。实际上连野队都开始打25人困难模式的双子了。这样一来，对高端公会来说很长一段时间都无事可做——要知道，为年底5周年庆典准备的3.2.2补丁里，那位新的黑龙公主连英雄模式都没有。

形成对比的是3.2.0补丁给广大休闲玩家带来很多礼物，5人英雄副本的牌子就能换到T8.5；做日常任务和打冬拥湖副本就能得到最顶级的牌子来换T9；冬拥湖的新首领难度不高而且掉落T9.5和S7装备；装备提高后组队打“十字军的试炼”10/25普通模式拿iLvl 245装备也不难，好点的队伍甚至可以打英雄模式，这些足够大家慢慢享受到3.3.0了。

当然，暴雪说过这个补丁相对比较简单——不可能每个内容补丁都那么认真，显然他们要全力设计《巫妖王之怒》最后的冰冠堡垒副本。这个在“魔兽”故事里有重要意义的地点，届时英雄模式或许可以跟太阳井高地媲美也未可知。但从中也可以明显看出发展的趋势，暴雪早就意识到不应该浪费大量资源来设计只有少数人可以享受的内容，重点是满足那些休闲玩家。毕竟他们是消费的主体，所有高难度、费时间的陈旧设计也将逐渐改掉。我们可以想象，当大洪水袭来后，艾泽拉斯大陆上不会留下多少昔日的痕迹。传统的高端公会竞赛，虽然还不会消失，但显然再也不是《魔兽世界》的重点了。

DIABLO III

暗黑破坏神III

预计发售日：
未定

■D3.cn 血脸杀手

■血脸杀手在BlizzCon现场试玩了这款“神作”。

1998年，“暗黑”笼罩大陆。一款名为《暗黑破坏神》的游戏让无数玩家为之疯狂，媒体使用了所有可以用来赞美的词语，而各个游戏奖项也毫不吝啬的把大奖颁给了它。从那时开始，我就一直在维护与“暗黑”有关的中文网站，一直关注着这款游戏的发展，几乎经历了所有重大事件的发生。而本年度的BlizzCon虽然主角仍是《魔兽世界》资料片，但暴雪也很厚道地爆出了不少《暗黑破坏神III》的新消息。

《暗黑破坏神III》自2005年投入开发，到2008年第一次公布，暴雪做了充分的准备，期间的保密工作一直非常到位，虽然偶有媒体“成功”预测，但都没有更深度的详细内容。直到2008年6月24日官网开始了每日一图的倒记时，我们才真正的意识到，它真的要来了！到本文截稿，暴雪一共公布了4个角色、8种怪物、4个场景以及一个场景的试玩。很高兴我也在8月份的BlizzCon上玩到了这个试玩版，但是正是这个版本让我产生了疑问：《暗黑破坏神III》，“你”准备好了吗？

画面

首先是游戏画面。从公布的第一天起，玩家就对游戏画面过于“靓丽”产生了很大的怨念。人们似乎找不到《暗黑破坏神》原作那种黑暗的感觉，就连地下城也是如此！开发小组曾就这一问题对游戏进行过一些修改，尝试过更黑暗的色调来满足玩家们的要求，但好象效果并不是很好。

所以在最新的试玩中，我们又看到了一个更加光亮的第二场景：边境废土！画面中呈现的另一个问题也许是中国玩家更加担心的，游戏的血腥程度接近了《毁灭公爵》，整个游戏过程血肉横飞，在有了《魔兽世界》的先例后，我们不得不为《暗黑破坏神III》的尺度是否适应中国大陆地区玩家而感到担心。好在暴雪高层在接受采访时表示，他们不会放弃作出适当的努力。

角色

其次是游戏中的角色。暴雪曾经说过，不会在游戏中出现除了野蛮人外的其他前作中的角色！但我想暴雪可能后悔说这句话了，看到巫师（Wizard），你肯定会想到Sor，看到巫医（Witch Doctor），你又会联想到Nec，那么最新公布的武僧（Monk）则完完全全彻彻底底地沿用了《地狱火》中的角色！



Caldeum的最新原画



野蛮人的怪力冲击（Monster Mash）

对于这样的设定，我曾经采访过《暗黑破坏神III》开发小组，他们的回答是他们并不清楚《地狱火》中存在如今Monk这样的一个角色，两者也没有任何关系。显然这个问题让他们很尴尬，而《地狱火》这部资料片也让他们非常尴尬。玩过《地狱火》的人一定明白，现在公布的Monk不仅设定相同，外型也分外接近，同样擅长使用棍类、精通搏斗，等等。现在5个角色还剩一个没有公布了，几乎所有玩家都认为，

英文名：Diablo III　本刊译名：暗黑破坏神III　游戏类型：动作角色扮演
制作：Blizzard Entertainment　发行：Blizzard Entertainment　期待度：★★★★★


Monk的断筋手（Crippling Wave）给目标Debuff


巫医的魔法瘟疫之蛙（Plague of Toads）


Monk的血腥版超级新星，真是丝毫不吝惜血浆


Monk技能七伤拳（Seven Sided Strike），一个效果华丽的AE技，释放时画面会暂时静止

下个角色将会是类似亚玛逊一类的远程弓箭系角色。但是前面一再的失望，也让我们不禁发出疑问：暴雪，你准备好了吗？

装备

接下来要谈到玩家非常关心的装备了。不得不说在这方面暴雪给了我们不少惊喜，首先是增加了肩膀、腿等装备位置，同时武器随着属性变化外观出现了光芒效果，这样人物外观将看起来更加个性化。物品样式的全面革新、属性词库种类的进一步丰富，都让我这样的装备迷感到无比兴奋！

这里不得不提一下《暗黑破坏神III》中物品方面最重要的一个进步——物品掉落机制。在以前游戏的多人模式里，当Boss死后，如果团队非常和谐那还好，大家可以根据需要来拾取各自的物品。但假如碰到野队，那么恐怕就要比手快了，否则也不会出现象PickIt这样的插件。而《暗黑破坏神III》中你完全不必担心这一点，也不用象《魔兽世界》那样Roll点担心自己的RP是否会及时的爆发——因为游戏中的每个玩家可以看到的掉落是不同的。例如Boss死后，A玩家看到了一把剑，B玩家只看到了两瓶药水！据说这跟游戏中存在的贡献度设定有关。你在战斗中参与得越多，就可以得到更好的东西。这个设定目前还没有更多详细的资料，不过暴雪也考虑得还是非常周全的——假如A玩家不需要这把剑，那么他可以拿起后再扔出去，B玩家就可以看到并拾取这把武器了！是不是非常吸引人？但是，假如我8开游戏（嘿嘿），在《暗黑破坏神II》中，如果我只能看到4件物品，那么在《暗黑破坏神III》中我也许将看到32件不同的物品，这样是不是可以集中快速地提升角色的装备呢？这只是现在能够想到一个例子，到时肯定会有各种办法来利用这一掉落规则，希望暴雪真的能够改进这个明显可能存在漏洞的设计。

属性

角色的属性和技能是玩家进入游戏后会首先查看的数据，我也一样。第一次进入《暗黑破坏神III》，我首先打开了人物属性栏，仔细看了一下角色的技能，毕竟技能系统设定的好坏直接决定了游戏是否有足够的可玩性。

在人物属性方面，《暗黑破坏神III》可以说完全区别于前作，属性点是自动分配，每次升级后系统会按角色的不同自动提升各种属性。《暗黑破坏神III》的属性种类更加细化，除了常规的强壮、敏捷、活力、能量外，延伸出了爆击、躲闪、物理伤害、格挡率等，并且增加了一种新的抗性——奥术抗性。关于自动加点这种分配方式是否会降低游戏乐趣，我也曾向官方进行过咨询，得到的回答非常让人激动：“‘暗黑’系列游戏是一款基于物品的游戏，我们会在这方面试图做到极致，而物品上的属性其实也能让实现人物个性化的配置，所以不用担心自动分配点数带来的影响！”

技能

角色技能系统做了不小的改动，虽然保持了每个角色三系技能的特色，却把每个技能的上限从20降低到了5，并且三系共享前置点数。这个巨大的改进应该是因为技能树太象《魔兽世界》了，为了做些改变，只能在基础之上增加如今的新设置。

什么是三系共享前置点数呢？简单点说，假如A系技能中的某技能需要该系先期投入15点技能点才能学习，那么在以前的游戏里，你必须在A系投入15点后才可以学习这个技能。现在不同了，你可以在A系投入5点、B系投入5点、C系投入5点（当然你也可以随意投下15点），那么照样可以学习这个技能。显而易见，这会对今后的PvP角色定制产生非常重要的影响——角色更加多样化，同样最终技能的角色却有不同的特点，比如生存能力更强，或伤害能力更高！

但由此而来的问题是，游戏是否最终支持技能树重置（洗点功能）？如果不支持，那玩家将要花费大量的时间来练新的人物，从而试验各种技能练法。在《暗黑破坏神Ⅱ》1.13中，暴雪已经明确表示会支持洗点功能，这是否与《暗黑破坏神Ⅲ》有关，是否是在用《暗黑破坏神Ⅱ》1.13来测试某些想法是否在新作中可行呢？这真的值得持续关注。

一点感受

有人问我，玩了《暗黑破坏神Ⅲ》后，你觉得游戏如何？是否达到了期望？游戏什么时候会发售？我想说，这绝对是一款划时代的作品，可以让你从任何同类游戏中义无返顾的投入它的怀抱！但我还是有些担心……我认为游戏的推出时间会是2013年，赶在某个重要的游戏大会及节日附近发行。这是指正式推出而言，而不是Demo测试或美洲地区测试，等等。为什么需要这么长时间？我想暴雪的风格不用多说，如果乐观的话，暴雪先期会公布一个发售日，比如2011年圣诞节左右。按照“正常”风格，再延期12～15个月就得到这样的预测时间。

现在游戏要面对的问题也很多。暴雪要解决一个重要的问题，就是如何让老玩家在新作中看到更多创新和可玩性，又要让新玩家在其中能快速上手，最后还得有些流行因素能够吸引玩家加入。到《暗黑破坏神Ⅲ》发售时，“暗黑”那批玩家大多已为人父母，“暗黑”需要更多的新鲜血液来延续生命！另一个问题是，《暗黑破坏神Ⅲ》目前与《魔兽世界》过于雷同，关于这一点，我们希望暴雪能够尽快找到解决之道。P

BlizzCon现场原音

■特派记者 小明斯基（美国加利福尼州阿纳海姆市报道）

小明斯基：这次暴雪除去邀请媒体外，还邀请了世界各地的Fansite，其中D3.cn便是以此身份得到邀请，其站长“血脸杀手”在D2圈算得上“成功人士”——IMPK老大。如同刚才“星际”选手一样，现在来听听这位玩D2玩到功成名就的家伙对D3的总体看法。

血脸杀手：根据目前实际游戏情况看，D3推出时应该不会让玩失望。不但保持了系列的特色，而且从本质上提升了游戏画面的品质和战斗效果。这种震撼远大于刚刚看到D2时与D1的比较。因为距离公布时间还不长，资料也非常少，我认为物品装备系统的改进不是特别大，这是游戏非常吸引人的一个方面，希望以后的日子在这方面能够出现一些让我们惊喜的内容。



小明：当我看到大家在D3的Q&A环节上比在大学课堂还要认真时，哽咽了！

在截止目前的试玩中，最大的亮点要算全新3D图像引擎及Havok物理引擎。这使得游戏的画面表现非常抢眼，甚至可以用华丽来形容。要说遗憾的话，可能就是新的角色和场景对于一名老玩家来说，有些不够“新”，你总能在前作中找到些熟悉的影子。比如前面提到的Monk，而新场景边境废土自然会让你联想到D2中的第二场景鲁高因。


巫师的强效波



D3试玩现场，电脑望不到边

在D3中，角色出现了男女性别之分，虽然从属性上没有区别，但更丰富的造型确实让人眼前一亮。其次是地下城的设定，在一个地图中，你会发现很多地下城，里面有一些任务或是特定的怪物，你可以在里面获得非常不错的收获。当然，每个地下城都有特殊的设定，如限时或死亡后就无法再次进入等等。这从一定程度上加大了游戏的不确定性，但也可能会使游戏变得无意义地冗长。最后就是场景——可破坏的场景，这点无论是从早期的视频和这次的试玩都有非常深的体会，基本上50%的建筑都是可被破坏的，在某些特定地点，这将会对战斗产生重要影响。



游戏的打击感确实很优秀，近战角色例如野蛮人，武僧玩起来可以说接近格斗游戏了。夸张点说，这种优秀的操作感甚至会分散你的注意力，让你更关注技能表现而忘记战斗的危险——在试玩开始，我就因为沉迷于武僧华丽的技能而被旋风怪秒掉了。

人物属性方面，高暴击应该是今后的一个主流选择。还有就是在防御方面，现在用盾的角色不光要关注格挡概率，更要注意格挡值，这是个非常实惠的属性，可直接降低敌人每次攻击对你造成的伤害。新的抗性奥抗在高级别战斗中很有用处，可能你需要极度提升某一种抗性来对抗特定敌人。

由于试玩的地图非常小（包括地下城），所以可升的级数有限，也无法得到更多新的技能点数，而且起始技能是由暴雪替你设定好的，自由度比较低。但前置点数是个好主意。只要你玩过D2，就可以很快上手。P

星际争霸Ⅱ——自由之翼

预计发售日：2010年第二季度

■广东 Guarduo

■SC2的手感与War3有些相像，所以很可能War3玩家上手速度要比SC玩家更快。

对绝大多数中国玩家而言，国外的游戏展只能算隔岸观火，远隔千里无法体验到自己喜爱的游戏。《星际争霸Ⅱ》便是如此，看上它距离玩家仍旧很远，但全球范围内已经有不少普通玩家体验过了这款游戏，近期的德国科隆电玩展和西雅图Penny Arcade Expo游戏展上都有试玩版露面。但《星际争霸Ⅱ》并不算是暴雪嘉年华的主角，在本次的BlizzCon上，比较有价值的新闻就是暴雪宣布《星际争霸Ⅱ》会在明年第二季度发售。BlizzCon上为《星际争霸Ⅱ》提供了大量试玩电脑，可是真正的爆料还是来自暴雪对新战网与《星际争霸Ⅱ》关系的解答。

单人战役三部曲

《星际争霸Ⅱ》连发售都不能一次性完成，这在玩家中曾引起不小的波澜。暴雪的解释是，因为游戏规模过于庞大，特别是单人战役，每一部的讲述一个种族的故事，有自己的故事线，这跟原作相似。《星际争霸Ⅱ》的剧情开始于《母巢之战》4年后，Tychus Findlay向Mengsk透露了圣物的消息，人族英雄Jim Raynor便和Findlay一起四处寻找，但虫族又开始了进攻——故事前期的核心就是这个圣物了。单人战役的故事是按顺序发生的，其他两族的剧情会从《自由之翼》末尾处开始，最终组成一个完整故事。如果你阅览过《星际争霸》小说和漫画会发现，单人战役的剧情和这些小说漫画基本保持一致，整个战役都是一个连贯的《星际争霸》世界史。

单人战役的游戏内容与前作大不相同，有很多有趣的任务。比如在某个任务中，感染枪兵会在夜晚攻击，白天则躲进地下，所以在整个晚上你必须守住防线，就像电影《我是传奇》里那样，然后在白天到来时你高喊着“我活下来了！趁他们在睡觉干掉他们！”你必须冲出去尽量快烧掉所有东西，在夜晚降临之前赶回防线。雇佣兵也是单人战役的特色，每完成一个关卡后你都会得到一定的积分奖励，用这些积分可以购买战斗中使用的雇佣兵。雇佣兵的各方面能力都比普通的单位要强，任何买下的雇佣兵都可以在建筑物中生产出来。


单人战役中选择任务的画面

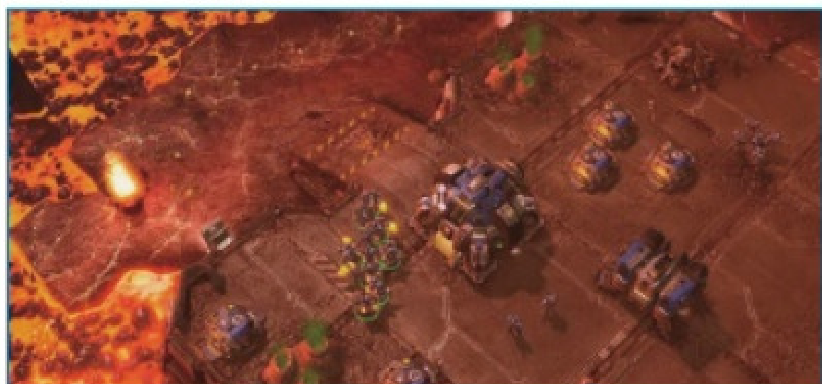
在单人战役中还会有很多普通对战中不会出现的单位，如对战中已经被砍掉的医疗兵、喷火兵、大脚等，还会有双倍升级效果的医疗运输船，拥有3层护甲且能容纳8人的地堡等等。类似的东西还有很多，当你控制这些“变态”单位进行战役时，一定会兴奋到发狂。

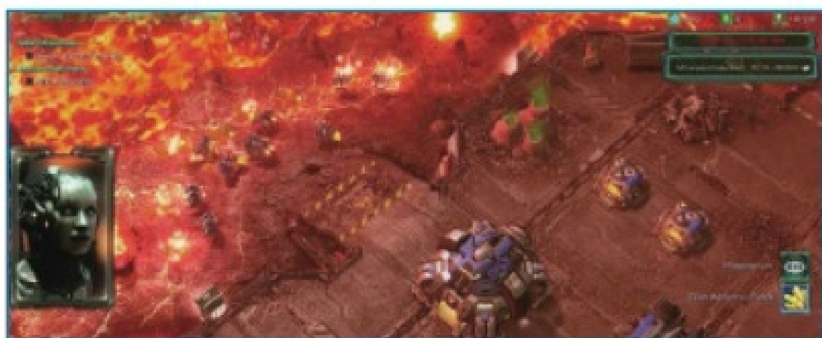
地图

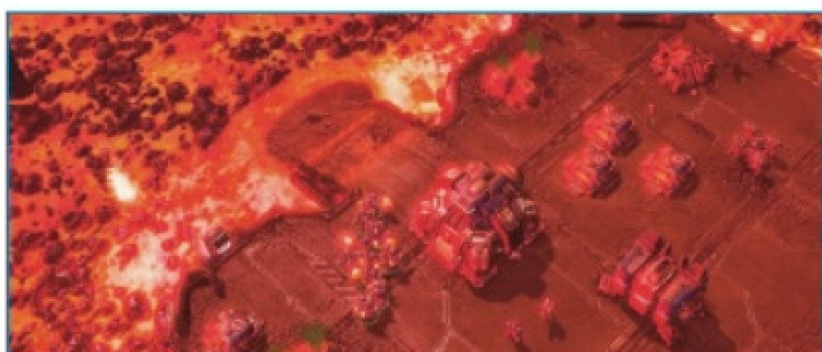
目前来看，《星际争霸Ⅱ》的地图也有了非常大的变化，现在对战地图会有动态效果。如图，在正常情况下，岩浆离矿源很远，部队对我们造成什么威胁，但没隔一段时间，岩浆就会淹没矿源，这时就必须让SCV（采矿者）回来躲避岩浆（电脑AI也会向你发出警报），如果你继续待在原地，相信后果不用我说大家心里都清楚吧。

不过单人战役的亮点远不如地图编辑器令人兴奋。《星际争霸Ⅱ》的地图编辑器已经强大到令人无法想象的地步，它不再只是制作地图那么简单，还能用来制作第三人称射击游戏、经典的2D格斗游戏等类型游戏。试想一下，你以第三人称视角控制着人族机枪兵，拿着一把自己设计出来的武器在游戏中疯

英文名：Starcraft II: Wings of Liberty　本刊译名：星际争霸Ⅱ——自由之翼　游戏类型：即时战略
制作：Blizzard Entertainment　发行：Blizzard Entertainment　期待度：★★★★☆


这个时候很安全，还可以继续采矿


地面开始窜出火花，AI发出警告


岩浆完全淹没矿源，如果不停下后果可想而知

狂射杀着跳虫、刺蛇之类的虫族怪兽，或驾驶战列巡洋舰玩着类似《东方永夜抄》那般精彩的横板飞行射击游戏……这一切都是这么神奇，而又令人期待。

战网2.0（Battle.net 2.0）是BlizzCon上重点透露的内容。新战网功能极其强大，与旧战网相比，新战网拥有全新的Replay战斗回放功能、战斗成就系统和社交功能。通过战网，我们将会有完全不同的游戏体验。

战网

Replay功能可以回放整个战斗的情况，让玩家清楚地看到自己的不足和对手的战术思路，能有效提高自己的战术水平。战斗成就系统则详细记录了你的成就情况，无论是赢了多少场、什么样的比赛赢得最多、某一天的战绩都能一览无余，每次战斗后会获得类似经验值的奖励，累计到一定程度就会获得勋章。社交功能更是战网2.0的亮点，也是暴雪高层最津津乐道的一个功能。它已经不再局限于某一款游戏中玩家的联系，整个战网和整个暴雪游戏的玩家间都可以毫无障碍地交流。

也许等到明年暴雪嘉年华时，我们最关心的将不再是《星际争霸 II》何时发售，而是怎样能做出让人意外的RPG地图和如何制订出绝妙的战术了。


如果你想当个宇航员但是因为屁股上有道小伤疤没当成，来玩这个吧！

BlizzCon现场原音

■特派记者 小明斯基（美国加利福尼州阿纳海姆市报道）

小明斯基： 纪文俊（星际ID [svs] Beckham）是出战本届BlizzCon电子竞技中SC项目的唯一一名中国选手，赛后他也对SC2进行了试玩，那么在这位更加专业的“星际”玩家眼里，SC2表现如何？

纪文俊： 我做了4年SC职业选手，不谦虚地说，SC的基础还算不错。在试玩SC2前觉得应该跟SC差不多，区别就是从2D变成3D并增加了一些新兵种，认为凭借着自己SC的技术应该可以很快上手。但事实跟我想象有很大区别，不得不说SC2是一款崭新的游戏。


游戏中还加入了新的城市型地图，在地图中可以看到来往的行人和平民车辆，现代化的建筑有点《红色警戒》的感觉


SC2的科技树与SC还是一脉相承



虫族女王在看着你！

试玩前曾经看过很多SC2视频，只是觉得画面非常漂亮而已，但在试完后发现，真正玩起来的那种感觉是看视频完全体会不到的，尤其是兵种和地图，在3D画面的表现力下实在让我惊喜万分。开始时，我按照SC的套路去打，结果发现完全行不通。首先SC一片矿只有一个气矿，一个农民一次可以采8点气矿，而SC2有2个气矿，一个农民一次可以采4点气矿，这就意味着SC里很多使用科技的战术在SC2里失效了，而且对资源运营的要求也会更加高。拿神族来说，原本SC里光明圣堂跟黑暗圣堂只需要一个科技建筑就可以制造，但SC2里则需要两个分别不同的建筑。这样的改动，我个人觉得SC2里暗黑圣堂登场的几率会大大降低。



由于SC2全面3D化，我这种玩习惯了2D“星际”的选手刚上手时并不是很适应。我平时也喜欢玩War3里面的RPG地图，所以我可以感觉到，SC2的手感与War3有些相像，所以很可能War3玩家上手速度要比SC玩家更快。此外我惊奇地发现SC2的科技树跟SC的套路一致，虽然有意料中的变化，但并不巨大，而兵种变化却非常非常大，我想SC玩家刚上手可能会发生知道该怎么攀升科技，却不知道该建造什么样的兵种这样有趣的情况。

魔兽世界——大灾变

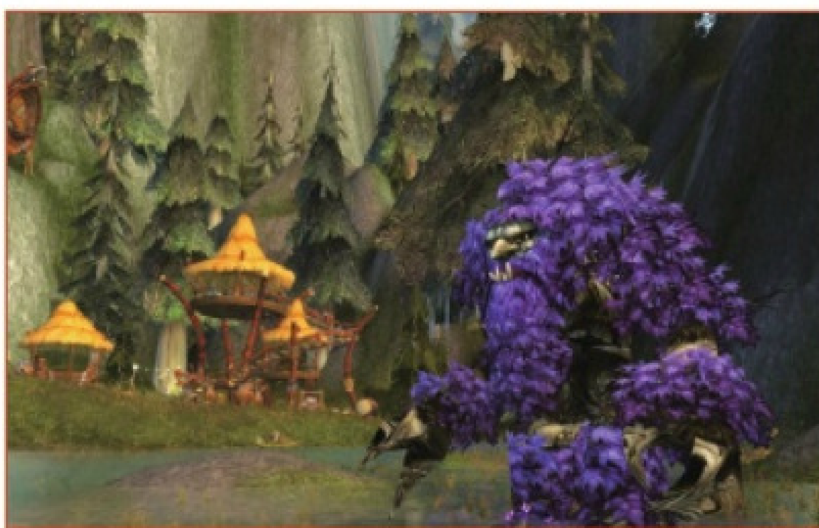
预计发售日：
2010年

■策划 本刊编辑部

■自从暴雪注册"Cataclysm"商标开始，秘密就已经不存在了。

是的，每个人都知道，暴雪肯定会在这届BlizzCon上公布《魔兽世界》的第三部资料片，这一切简直成为固定的套路。你可以猜到资料片会有什么内容，就像曾经出现过的那个所谓的泄漏版《魔兽世界》发展规划一样，一定是90级、一定是新天赋、一定是新大陆、一切都按原样提升一个档次……已经这样经历了两次，你也许有点麻木了吧？于是，当嘉年华之前暴雪照例泄露出一些小道消息时，看起来真是有些不太靠谱——特别是萨尔将成为麦迪文之后下一任守护者，而那个傲慢无脑的加罗什将接替他成为部落的酋长？这也实在太扯了吧！

可是在BlizzCon上暴雪正式宣布的内容还真让人跌破眼镜，简直连眼珠子都要掉下来。这一切居然全都是真的！在惊愕之后，你只能安慰自己：让人意料不到是件好事，如果《魔兽世界》按部就班地发展下去，还真没什么意思。事实上，综合我们看到的所有信息，你会发现这部资料片真的不寻常，很不寻常……


新版黑海岸

艾泽拉斯的沧海桑田

当联盟和部落忙于对付巫妖王和天灾军团的威胁时，一个更加古老而强大的邪恶力量正在积蓄——消失已久的黑龙之王死亡之翼（Deathwing）和纳迦女王艾萨拉（Azshara）突然发动了一场大洪水，将整个艾泽拉斯大陆的面貌完全改变。就像"大灾变"这个名字一样直白，这一次没有新大陆，而是将原来的旧世界加以改造利用。

也许你会说这是偷懒，但《魔兽世界》也已经5岁了，发展至今原有两块大陆已显得相当落后，不管是场景还是让你满世界东奔西跑的任务设计，已成为新玩家加入和老玩家练小号的阻碍。尽管暴雪不断修改，但每个人都希望让新角色像死亡骑士一样开始于55级，直接去外域——这自然不是什么好兆头。有人夸张地说，《无尽的任务》被《魔兽世界》打败正是因为旧内容过于落后。原本暴雪对修改旧世界的建议一直以"目前没打算，将来会考虑"来敷衍，但这次的改造看上去还颇为彻底，大洪水让老玩家熟悉的旧大陆彻底成为历史。展会上提到的旧区域变化有：

★ 玩家可**在改造后的两块大陆上使用飞行坐骑**。

★ **贫瘠之地将一分为二**，一半是低等级区域，一半是高等级区域。

★ 除少数打金者外**人迹罕至的艾萨拉**将变成10级左右的地精练级区域。

★ **千针石林**等地将被淹没。

★ **杜隆塔尔被破坏，奥格瑞玛被摧毁**，兽人将建造如战歌要塞般的钢铁城市。

★ 部落终于夺取**南海镇**。

★ **奥伯丁被摧毁**，暗夜精灵在北面建立了新营地，部落则在黑海岸南部建立了营地。


灰谷的变化

英文名：World of Warcraft: Cataclysm　本刊译名：魔兽世界——大灾变　游戏类型：在线角色扮演
制作：Blizzard Entertainment　发行：Blizzard Entertainment　期待度：★★★★☆

★ **凄凉之地**会有很多的水和植物。

★ **幽暗城被重新设计**以适合飞行。

★ 侏儒有可能夺回他们的主城**诺莫瑞根**。

★ **死亡矿井和影牙要塞**都将会有85级英雄模式。

新区域与副本

资料片共开放7个新区域，包括旧世界上那些很久没有动静盲点地区。作为80级以上地图和新种族开始区域，它们分别是：吉尔尼斯（Gilneas）、遗失之岛（The Lost Isles）、现海加尔山、奥丹姆（Uldum）、暮光高地（Twilight Highlands）、Deepholm以及沉没之城Vashj'ir。

★ **沉没之城Vashj'ir**是一个水下区域，曾是瓦丝琪女士的家园，玩家可在海床上行走，还可使用专门水下坐骑（类似飞行坐骑），中心处的漩涡是副本无底深渊（Abyssal Maw）；

★ **Deepholm**将是与沙塔斯城、达拉然一样的枢纽，有传送门通往各处。

★ 塔纳利斯沙漠西南的大海其实是泰坦制造的幻象（暴雪的设计人员就是那可以随时改变世界的泰坦们……），所以**奥丹姆其实不是一个副本**，而是一整个新区域，埃及风情的地图上居住着泰坦创造的“石猫”种族Tolvir。

★ **拉格纳罗斯正在围攻海加尔山**，准备烧毁世界之树。

★ **暮光高地是被死亡之翼打开的格瑞姆巴托**（Grim Batol，位于湿地的黑铁矮人老家）所在地，联盟和部落在这里都建立了据点。

资料片会有4个团队副本：格瑞姆巴托、天空之墙（Skywall）、火焰之地（The Firelands）以及黑翼深渊（Blackwing Descent）。

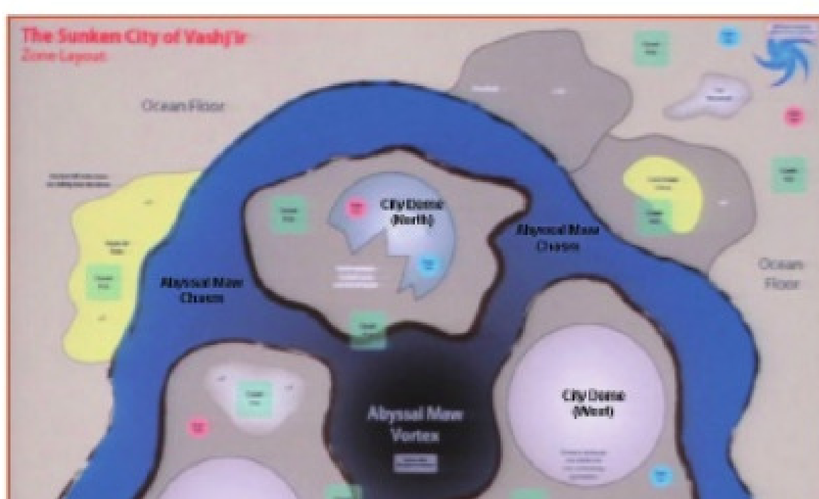

灰谷的部落据点


凄凉之地的气候好了起来……


海底副本无尽深渊，从贴图看仍旧像是旧物利用



奥丹姆设计图



沉没之城Vashj'ir是个幽暗水洞

★ **火焰之地**（Firelands）可让玩家可前往火元素位面，进入萨弗隆要塞挑战拥有完整而不是小部分力量的拉格纳罗斯。

★ **黑翼深渊**是基于原黑翼之巢设计的全新副本，奈法利安还在这里。

新的5人副本有7个：格瑞姆巴托、奥丹姆、Deepholme、天空之墙、无尽深渊和黑石洞窟（Blackrock Caverns）。

★ 奥丹姆的5人副本创造之厅（Halls of Origination）会是**终极的泰坦副本**，有大量泰坦的资料，玩家会再次碰到布莱恩·铜须。

★ **黑石洞窟是位于黑石山的新副本**，死亡之翼的一个据点，由暮光之锤成员控制，“野兽”仍在此出没。

萨尔的进化

比起大陆的改变，资料片在故事方面的改变之大令人吃惊。

在上古之神的影响下，谋划多年的死亡之翼带着他创建的新龙族而来，携手同样获得强大力量的艾萨拉给世界带来新的威胁。可面对威胁，联盟和部落在大洪水之后却不能同心协力。玛法里奥·怒风回到艾泽拉斯协助培养麦迪文之后新的提里斯法守护者，而这个人选居然是世上最强大的萨满萨尔！接替他担任酋长的居然是加罗什·地狱咆哮！而后者冲动的性格令他向联盟公开宣战，凯恩·血蹄还被他说成是部落的叛徒而亲手杀害，凯恩的儿子贝恩成为牛头人的新酋长……关于这样的故事发展，我们暂时也不知如何评价是好。

狼人和地精

资料片将增加两个新的种族，比起《燃烧的远征》，玩家对这两个新种族会更有兴趣，因为他们更酷！

★ **地精**：大洪水摧毁了地精的家园，一部分逃到了贫瘠之地附近的岛上，无意中从一艘联盟船只上解救了一个兽人，此人居然就是萨尔！作为回报他邀请地精加入了部落。

★ **狼人**：大洪水撕裂了隔绝吉尔尼斯王国与外界的城墙，王国中的狼人已经找到了部分治疗狼人诅咒的办法，即使身体变形也能保持头脑的理智，现在他们为了向外界寻求帮助，加入了联盟。

两个新种族都有各自1～15级的初始区域，地精可能开始于科赞岛（Isle of Kezan），之后的升级路线可能是到靠近贫瘠之地的遗失之岛；狼人开始于吉尔尼斯，看起来充满死亡气息。地精有总能取得最优折扣、召唤仆人使用银行、使用火箭腰带往前跳等有趣的种族天赋；狼人则有大幅提高奔跑速度等具有实战价值的天赋。地精可以选择圣骑士和德鲁伊外的任何职业，狼人则无法担任圣骑士和萨满。


地精猎人和术士


吉尔尼斯地图屏摄


狼人的出生地，看起来不太像是联盟的地盘

属性、天赋的简化

除了旧大陆外，《魔兽世界》还有很多“历史遗留问题”，虽多次调整和改进仍不能彻底解决，如术士灵魂碎片的问题，越来越大的灵魂碎片专用包只是治标不治本；如精神和MP5（每5秒回复法力值）这两个相似属性的选择；又比如智力和精神最初是法系的主要属性，但实际上没什么帮助，只能通过引入法伤解决，后来又陆续增加了命中、加速等各种属性。如今，不管是法系还是物理攻击职业，装备上都有一堆各色属性，就算是高端玩家，不通过辅助工具也难以准确判定哪件装备更适合自己。于是，暴雪迎来了彻底否定自己的机会，试图将这些问题一起根治：

★ **MP5属性移除，**只剩下精神。精神是治疗者的属性，法师、术士不再有精神属性，所有治疗者都可能获得施法回蓝天赋，设计者甚至考虑取消5秒规则。

★ **法术能量移除，**智力会提高法力和法术能量。

★ **攻击强度移除，**敏捷会提高锁甲和皮甲职业所需的攻击强度，力量则提高板甲职业。

★ **防御强度从装备上移除，**坦克们不再需要头疼防御上限问题，相反都会和德鲁伊一样获得不被Boss暴击的天赋。

★ **护甲穿透将从装备上移除，**但仍会通过天赋等途径取得。

★ **加速**会提高能量、符文和专注的恢复速度。

★ **格挡值移除，**格挡将总是减免固定比例的伤害。

以上许多属性被移除的结果是，装备上会有多得多的耐力。设计者的意图是让玩家的生命值远高于伤害和治疗量，使玩家必须作出“正确的决定”而非“快速的决定”。

天赋方面，这次天赋树不会继续往下延伸，玩家到85级只是获得额外的5个天赋点数，但各职业的天赋树都会得到大调整，目标是减少+X%命中、+X%暴击等被动天赋，增加一些有用和有趣的天赋，如牧师的“身体和灵魂”（提高“圣言：盾”，使目标的移动速度提高60%，持续4秒）和战士的“势不可挡”（冲锋可在战斗中使用，使用后10秒内下一个猛击或致死打击的暴击几率提高25%）。现在，被动天赋被一种“掌握”系统替代，在某个天赋树中分配更多的点数就会自然获得提高护甲穿透、减少能量消耗等被动天赋。

部分职业彻底大调整

职业方面的调整也在于解决老问题，增加新趣味，比如增强萨满不再需要智力；比如猎人不再有法力，将代之以专注（类似于潜行者的能量，专注恢复速度为6点/秒，通过稳固射击可提高到12点/秒，一次射击消耗30～60点），弹药的问题也会得到解决——它将成为一件物品/装备，而不是消耗品。术士的灵魂碎片将跟死亡骑士的符文一样整合在界面中，每次战斗有3个碎片可用——长时间战斗可通过灵魂吸取得到更多碎片，战斗结束可快速恢复（碎片只在战斗中使用，召唤队友或恶魔不消耗）。术士还会有一个“灵魂燃烧”（Soul Burn）的新法术，消耗1个碎片，30秒冷却，不受公共冷却影响，效果是强化下一个法术——不同法术有不同作用，比如“强化灼烧之痛”是令下3个灼烧之痛暴击，强化召唤恶魔、灵魂之火、恐惧等是令这些法术变成瞬发，强化死亡缠绕是恐惧更长时间、更多治疗自己。

泰坦之路，黏着之路

《大灾变》的等级上限只提高到85级，设计者的解释是：为了能够专注于改造旧世界和设计更多的高端内容（《大灾变》有4个团队副本，比《巫妖王之怒》开始时更多）。这次调整也会根本解决降级使用法术和训练费用等老问题，取消法术/技能的等级分别，会自动随着角色等级的提高而增强。对满级玩家，除了更多的副本外还设计了一个全新的“泰坦之路”成长系统。

泰坦之路可以理解成各职业通用的一个特殊天赋树，有很多分支，角色可以选择一个分支，然后通过PvP、副本、任务、专业技能等不同途径沿着这个分支发展下去，解开更多的空栏位。这些栏位用来装备一些大幅提升角色能力的“上古铭文”（与铭文专业无


石爪山


暮光高地“规划图”

关），每层都有两三种选择，你可随时“洗天赋”来选择不同分支。泰坦之路的发展每周有上限，这样狂热的玩家也无法领先很多。相应的，资料片不增加新的专业技能，只增加一种生活技能“考古”，玩家可以寻找和破译地图碎片等线索，找到分布在艾泽拉斯、外域等各处的远古宝藏和泰坦神器，拿来交换“上古铭文”。

除了角色，资料片还加入公会成长系统。公会中贡献最多的20个成员通过PvP、升级、提高声望、杀死Boss等行为使公会经验值提高，最高可以升到20级。每升1级可得到1点天赋，公会天赋功能多样，如有取消法术所需媒介、增加金币掉落、召唤所有团队成员、灭团后全体复活等——所有成员都可受益，天赋也可以重置。公会达到20级后，继续取得的经验值可用来购买坐骑、图纸、药水、传家宝等各种稀有物品，其中图纸和传家宝可给公会任何成员使用（但该成员离开公会后物品会自动回收到公会银行）。另外公会还有自己的成就，一些旧成就会被转换成公会成就。

总之，泰坦之路意味着你和《大灾变》捆绑在了一起。在没有活动或无聊时仍要不时上线耍耍，保持角色的成长并升级你的公会。在暴雪简化系统、降低难度的大方向之下，也许这些玩法真的很有吸引力。

最后，《大灾变》的“灾变”大集合……

★ **Tol'barad岛**，如冬拥湖一样的PvP区域，控制一方可进入Tol'barad监狱，并可接到奖励丰厚的日常任务。

★ 增加新战场“**吉尔尼斯之战**”，双方通过争夺街区来控制城市。

★ 加入**定级战场**，每周会有一个战场成为定级战场，在这种战场取胜可提高PvP级别和获得竞技场点数，可取得和竞技场一样的奖励。

★ 英雄职业死亡骑士的引入会给方方面面带来太多影响，新资料片**不会有英雄职业**。

★ 玩家可**重铸装备**，费用不高。铁匠/制皮/裁缝/珠宝加工/工程学等专业各自可重铸一类装备，降低一种属性而提高另一种，但有所限制——主要是让垃圾变得有点用，而不是让玩家进一步优化装备。

★ **提升技能**更容易，比如制作稀有装备可提升5点。

★ **钓鱼**会有很大改变，乐趣更多。

★ 法系职业会在第一级团队副本中得到一件**橙色装备**。

★ 不能学习多于两个的专业技能，**不能设置多于两套的天赋**。

★ **永远不可能净化**堕落灰烬使者。

★ 所有治疗职业都能驱散魔法。

★ 得到一种310%速度**坐骑**后，可以把自己所有的280%速度坐骑都提速到310%。

★ **暗牧**可得到一个没有冷却的直接攻击法术。

★ **有宠职业**可能得到“传送宠物到某位置”的命令。

★ 猎人可选择宠**物天赋树**，这样就可根据喜爱的外形选择宠物。

★ **增强萨满**会跟惩戒骑士一样，不需要智力。P

BlizzCon现场原音：游戏“不好玩”，那可就太“好玩”了

■特派记者 小明斯基（美国加利福尼州阿纳海姆市报道）



闭幕式Ozzy与观众的互动，这可以很好地诠释BlizzCon的精神



BlizzCon开幕前玩家的恶搞

两天的BlizzCon很快结束，给我留下的最大印象如同暴雪游戏一样——很好玩。

在我们不停讨论这款游戏是否有“内涵”，是否算“神作”时，我总觉得我们陷入了一个误区，那就是失去了“玩”的心情，而更愿意做一个评论者，费尽心思去把它往“艺术”或者“垃圾”上靠。其实完全没有必要，游戏是用来干嘛的？是玩的。所以在我看来，游戏只分好玩和不好玩两种，如果它真的宛如艺术作品般让你泪流满面固然很好，如果做得一塌糊涂也没必要骂人家垃圾不是？顶多就是“我不喜欢”而已。

从BlizzCon开幕式上那句开场白，到会场中那些供观众玩乐的小游戏，再到闭幕式上牛头人酋长大乐队和Ozzy的金属现场，一切都是为了“好玩”而存在，我想设计这套流程的负责人绝对没有想过如何表现一下暴雪的内涵，如何让人觉得暴雪多么艺术，这里是游戏展而不是卢浮宫，大家来这里就是玩的，BlizzCon很好地把握了这一点。

郭德纲曾经在一个段子里讲，“不让人笑的相声那不叫相声，如果连教育的事都干了，那还要学校干嘛？所以相声还是先搞笑吧，如果不搞笑，那可就太搞笑了。”游戏同理，它就是个用来“玩”的东西，根本承载不了什么教育意义或人生真谛，当然如果你从某款游戏里真的得到一些帮助那确实也是好事，但我们不能对游戏要求太多，如果一款游戏不是以“好玩”为目标，那可就“太好玩”了。

所以如果让我给BlizzCon来个综合评价的话，那就是——**两万多只地精吃喝玩乐的大聚会！** P

头条新闻

■ 育碧上海总裁戈翎女士荣获白玉兰奖

9月8日，上海育碧电脑软件有限公司总裁戈翎女士（Corinne Le Roy）荣获上海市人民政府授予的2009年度上海市“白玉兰纪念奖”，以表彰她对上海市经济建设和社会发展做出的杰出贡献。该奖项是上海市于1989年设立的对外表彰奖项，是上海给予在沪海外人士的至高荣誉。


戈翎女士说，这个奖项不仅是对她个人努力的承认，也是对上海育碧向上海经济社会作出贡献的褒奖

1996年，育碧集团在上海设立其在中国的第一个工作室，戈翎同年从法国来到上海，担任上海育碧总裁，管理育碧上海工作室。如今，她领导下的上海育碧已成为中国领先的具有创意、开发和制作全部能力的国际顶尖游戏公司，成功跻身Develop 100全球最优秀游戏工作室100强。在此发展过程中，上海育碧为中国本地人才创造了大量就业机会，为中国游戏业的发展做出了重要贡献。在过去几年里，她领导上海育碧开发了一系列国际级大作，包括“雷曼”系列、“细胞分裂”系列、“幽灵行动”系列，以及曾荣获E3“最佳战略游戏”的《汤姆·克兰西的末日战争》，成功打出“上海制作”的标签，也由此改变了中国作为单一外包中心的传统形象。

在过去13年里扎根上海的发展中，戈翎对上海产生了深厚感情。“我感到很高兴也很光荣能获得白玉兰纪念奖。自上海育碧成立以来，我有幸见证了上海的巨变，它正成为世界舞台上一个日益国际化和充满吸引力的城市。对我而言，上海已毫无疑问的成为了我第二个家，所以我非常高兴能有机会为这个可爱城市的发展做出贡献。”戈翎的丈夫是中国人，管理着一家画廊，他们一直致力于把中国的艺术家推介到西方，也把法国的艺术家带入中国。

戈翎对中国慈善公益事业也不遗余力。汶川大地震发生后，她立即向公司法国总部申请了赈灾捐款，之后，她在公司内部和集团范围内发起了多次募捐。作为两个孩子的母亲，她还一直关注灾区儿童的生活状况。为了确认当地的需求，她亲自前往灾区，与地方领导和学校校长见面并会谈救助减灾的途径。2009年春节前后，她再次组织了物资为灾区学生和教师送去温暖。今年6月，她派出员工志愿者到受灾地区再次了解情况，并准备组织更多赈灾的项目。

作为上海市徐汇区外商投资企业协会的副会长，以及法国外贸经济部门（CCE）驻上海商务顾问，戈翎一向积极参与各种国际交流活动，为推动中法交流合作而不断努力。

■ 育碧软件宣布全新跳舞游戏《舞力全开》


4人控制的概念与奇异的画面风格

育碧软件近日宣布，将于今年假日档期发布一款Wii平台的全新跳舞游戏《舞力全开》（Just Dance）。游戏由育碧巴黎工作室开发，每个玩家只需一个Wii遥控手柄，就可以同时让4位玩家同时劲舞。《舞力全开》的舞曲涵盖了广泛的音乐类型，是一款适合任何人的跳舞游戏。目前可以确定的是，游戏里有超过30首经过许可授权的歌曲，涵盖从经典热门舞曲MC Hammer的U Can't Touch This到现代流行曲风Katy Perry的Hot N Cold（摇滚版）。《舞力全开》在科隆GamesCom的育碧展台提供了试玩，游戏定于今年第四季度发售。

月评

■ “天神下凡”

James Cameron的最新高科技电影Avatar有多个中文名字，比如“天神下凡”。显然这个望文生义的译法不如“化身”更贴切，至于那个直译的“阿凡达”就更加无厘头了。当然，我们不是要在这里通篇讨论翻译的技术问题，只是这里必须要提请玩家老爷们注意，《化身》可能真的不同凡响，就像那个直接从字典上抄袭下的名字“天神下凡”一样，可能给你带来些许惊艳的感觉。

在PAX09动漫展上，《化身》第一次发布了试玩关卡。以往我们曾猜测过这款游戏的进行方式，但看到视频还是有些意外：这是一款标准的《战争机器》式动作与射击结合的游戏（当然战斗时的动作更像是《失落的星球》），爽快的战斗、伶俐的走步，一切看起来颇有大作风范，至少手感上也不怎么糟。当然，也许这款游戏可能优化不太好，或是关卡流程有些枯燥，但凭借对3D眼镜的支持和细腻的画面表现，不由得让玩家对它的品质有了更高期待。

电影改编游戏品质的提高一向是不能被期待的，然而《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》的闪亮表现已经令人咋舌，这款平均分已经直逼90分的游戏，里面有很多被叹为神作的设定，我们几乎无法从浩如烟海的同类作品中找到一个可以匹敌的，《化身》能否“天神下凡”呢？

我们注意到几点：首先是James Cameron本人对游戏制作的重视，不仅对游戏开发提出意见，连游戏的发布会也亲自到场；其次是育碧软件今年签下了大批影视改编游戏。两者作用，凭借《化身》掀起一个小高潮，给旗下的影视改编游戏赢得一个好口碑，应该是育碧十分看重的。综合来看，Ubisoft Montreal的班底应该能完美地完成这次任务。P



PAX09上屏摄的《化身》试玩版

猎杀潜航Ⅴ

预计发售日：2010年

■江苏 防弹手柄

■《彩虹六号》已经告别了曲高和寡，那么《猎杀潜航》呢？


画面素质并未有明显进步，但辽阔的海战依旧激动人心

冰冷压抑的潜战，以往似乎只对特定玩家才有吸引，更不要说还是《猎杀潜航》这样出了名的高模拟度海战游戏了。这个系列的最新作品刚刚公布，就在GC展会上有了进一步的消息。不出意料，《猎杀潜航Ⅴ》的目标仍是降低“门槛”，Ubisoft罗马利亚分部在新作制作过程中，首先改变的就是游戏的外观。

新作中，玩家可用第一人称视角在潜艇中进行观察和互动操作，你仍旧可以“亲眼”看到每个艇员们在生活和战斗中最真实的一面，包括吃饭、睡觉镜头。实战中这种主视角画面毫无用处，但在单人战役中可能会因此安排一些突发事件，由玩家所扮演的船长以“窜岗”的方式进行战斗。

改进后的战术地图，能够让“潜艇盲”玩家也可以顺利完成战斗。敌船会以一个黑色箭头来表示它的航向，以其为圆心的灰色圆圈是它的声纳探测范围，半径较小的绿色圆圈则是敌舰水下听音器的有效工作范围。潜艇的速度和航向，也会造成敌舰探测半径和深度的动态变化，这些潜艇赖以生存的重要信息，现在以更为直观的方式呈现在玩家面前，不再依靠“经验”去操作。


以舰长的视角介入游戏十分人性化，游戏看起来要彻底抛弃无尽的数字仪表

随着声纳设备的普及，潜艇进入“直瞄距离”几乎是一件不可能完成的任务，大多数情况下潜艇都要在中远距离尝试猎杀动态目标。由于没有制导系统，二战时期的潜射鱼雷想要命中移动目标也是困难重重，这也是《猎杀潜航》系列最让玩家伤脑筋的地方。新作的战术地图会将敌人的航向与潜艇鱼雷在发射后的航向准确呈现出来，你需要做的就是在辅助系统的帮助下，按部就班地瞄准和发射，当然老鸟们肯定不会对这种“傻瓜”操作感冒。P

英文名：Silent Hunter V　**本刊译名：**猎杀潜航Ⅴ　**游戏类型：**模拟
制作：Ubisoft Romania　**发行：**Ubisoft　**期待值：**★★★★

犯罪现场调查——致命动机

预计发售日：2009年10月20日

■上海 Billy

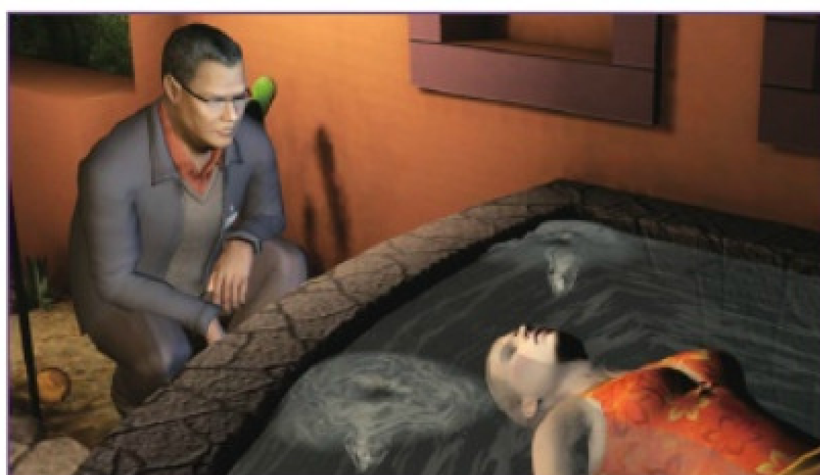
■将是根据CSI第九季改编的纯粹粉丝游戏。


仔细的验尸环节，寻找蛛丝马迹

相对于《越狱》《24小时》和《迷失》来说，CSI在中国的支持者相对要少一些。而对这部靠智慧和高科技手段来与犯罪斗争的热播剧集而言，它陆续推出的数个游戏版评价从来没有高过60分。这似乎注定了CSI的最新游戏版《致命动机》的关注度不可能太高，但粉丝游戏的成分和销量不能按常理来衡量。CSI的全新游戏版将玩家再度带入犯罪现场，用肉眼和尖端仪器从蛛丝马迹中找寻证据的玩法，不仅仅是对剧集探案方式的高度还原，而且对剧情的高度参与也吸引了一些冒险游戏玩家。

《致命动机》由制作《猴岛传说》的Telltale Games开发。游戏情节相当于CSI第九季的“番外篇”，玩家将加入维加斯CSI小组，与Ray Langston、Riley Adams等探案精英一道，揭开一宗宗令人发指罪案的真相，将罪犯绳之以法。

新作已经确认的案情分析技术包括指纹提取、镜检分析、验尸、DNA检验、可疑地点的监视和录音等。玩家所扮演的调查员可以与目击者和证人进行交谈，同时改进后的审问系统据称可以让玩家与犯罪嫌疑人的“面对面”变得更加具有挑战性。抓住适当的时机，问出最关键的问题，或者在审问过程中用物证来击毁嫌疑人的心理防线，可以让案情瞬间变得明朗化。但愿这些变化可以让CSI游戏一贯的低难度有所改善。P


游戏的方式和众多前作一样，重视对案发现场第一手线索的搜集

英文名：CSI: Deadly Intent　**本刊译名：**犯罪现场调查——致命动机　**游戏类型：**冒险
制作：Telltale Games　**发行：**Ubisoft　**期待值：**★★★





年初推出的一部《末日之战》，已经让我们看到了Ubisoft即时战略游戏的风格：创意出众、注重战略大局观、忽略微操作，同时也忽略细节。R.U.S.E.又是一款包含有大量新概念的RTS作品，诸如“欺骗的艺术”、“无缝连接式战棋风格”等卖点，足够吸引RTS玩家的眼球。

R.U.S.E.

预计发售日：2009年11月24日

■江苏 防弹手柄

■在《末日之战》后，Ubisoft的全新RTS是否能达到新高度？

R.U.S.E.的卖点足够吸引RTS玩家的眼球，但之前稍显空洞的宣传，也让玩家们对这款还没有展现庐山真面目的游戏充满了疑惑。在GC展会上，Ubisoft展示了R.U.S.E.的一个战役关卡，游戏系统终于浮出水面。

卡片系统

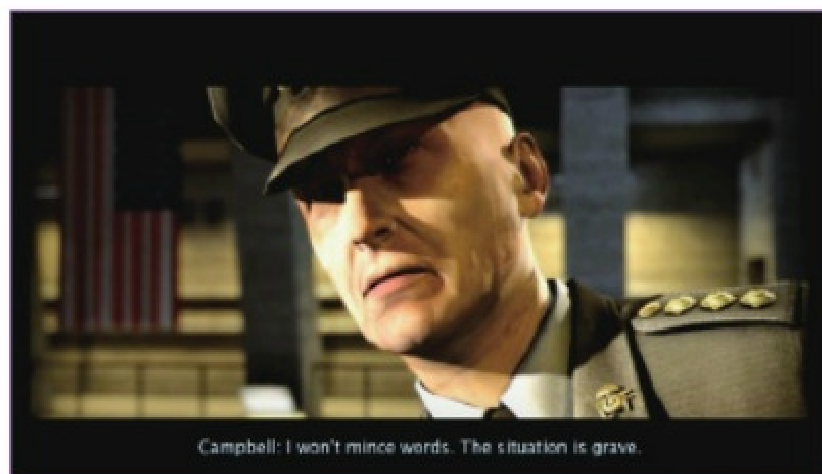
Demo中的战役基于历史上诺曼底登陆后，盟军在法国南部进行的“龙骑士行动”，整个战场发生在Peillon和Gorbino两个小镇之间的区域。战略地图被厚厚的乌云和倾盆大雨所覆盖，不时响起的晴天霹雳渲染着令人窒息的战场氛围。演示者选取了英国部队——皇家空军提供了强大的空中优势。当然，德国在装甲部队和炮兵上更胜一筹，而美国堪称空地两个战场上的全能选手。玩家还可以选择自由法国、意大利和前苏联势力来进行这一战役。

正如之前宣传的那样，R.U.S.E.在宏观上是一款标准的战棋游戏。在战略界面（游戏桌）中玩家可支配用于发挥部队特殊能力的纸牌，每次只能支配一张，且卡片的特殊能力也只能作用于一个“区域”（Demo中的大地图由23个“区域”构成）中的己方单位。如“闪击战”卡片能让作战集群快速到达指定区域，同时还能让在数个区域内工作的资源采集单位拥有飞快的“挖钱”速度。“间谍”卡片可让一个战区内敌人的虚假目标和伏兵无所遁形。与之对应的就是“欺骗”卡片，它能将己方的一支部队隐藏起来，制造假象迷惑敌人。

所有的参战势力都会拥有全部战略卡片，玩家在游戏中会定时得到“支配点”，用于分配到各种“价格”不等的卡片上。支配点的获取速度也与玩家的战场表现呈正比，这套系统与早先《末日之战》的兵牌栏系统异曲同工，但R.U.S.E.的卡片在使用后并没有“冷却时间”的概念，在支配点充足的情况下，玩家可对不同区域重复使用一张卡片，如在总攻前，就可使用“间谍”卡来摸清敌人的虚实，选择好主攻方向。



“间谍”卡片揭穿了虚假目标



过场动画很好地渲染了剧情



战况实时反映在沙盘上

英军的攻势

英军的作战充分体现了他们的空中优势，玩家可以以较低价格建造机场（每个机场能够部署7架飞机）。在制造Avro Anson侦察机后，英军就可用它来侦察各地德军的部署情况，然后集中资源建造Hawker Typhoon和Lancaster轰炸机，对德军阵地和集结点狂轰滥炸，有限的地面部队则用于防守战略要道和机场。20分钟后，德军防线土崩瓦解。看上去，整个过程波澜不惊，但对玩家对敌人位置、行动的预判要求极高。

R.U.S.E.框架很大，且不强调操作，因此它能否有成熟的子系统支撑，一改《末日之战》创意出众、游戏性贫乏善的问题，是玩家目前最关心的。P

英文名：R.U.S.E.　本刊译名：（暂无）　游戏类型：即时战略　制作：Eugen Syetems
发行：Ubisoft　期待值：★★★★







詹姆斯·卡梅隆相当重视《化身》游戏版，他不仅在GC展览上发表了十几分钟的游戏演讲，还针对游戏提出了一些改进意见，从第一人称变成第三人称，从一族单玩变成两族任选，这些变化都是采纳这位传奇导演的意见后进行修改的

化身游戏版

预计发售日：2009年11月24日

■广东 神之影

■领略潘多拉星球的奇异风光，体验冷热兵器的史诗对决。

8月21日或许是个寻常的日子，但这一天，全球各大影院同步发布了詹姆斯·卡梅隆（James Cameron）导演的3D科幻电影《化身》的预告片。在观众惊叹电影技术革新的同时，育碧也在科隆游戏展上发布了《化身》游戏版的预告片，为我们揭开游戏的冰山一角。这一天可真是蓄谋已久的“化身日”。

游戏亦拟真

《化身》游戏版并未采用电影剧本，虽然没有可歌可泣的爱情故事，而是从另一角度阐述了这一场太空冲突。游戏和电影的故事发生在遥远的潘多拉星球，人类资源发展中心（RDA）派遣安全部队前往此星球寻找独特矿物质“Unobtanium”，并在当地建立军事基地，这一行为却触怒了星球土著居民“纳美人（Na'vi）”，一方为了完成自己的任务，一方为了守护自己的家园，两族冲突就此爆发——游戏的着眼点正在这里。

《化身》游戏版在GC上提供了一个单人战役试玩，大家可任意选择人类士兵或纳美战士体验游戏。选择人类士兵，可驾驶越野车辆、蜂式战斗机等高科技载具；选择纳美战士，则可乘骑犀牛狼、翼手飞龙等外星生物，据说游戏里能驾驶和骑乘的载具、生物多达16种，大家在作战之余还能尽情领略潘多拉星球的奇异风光。值得一提的是，为了和电影版全程CG制作的史无前例想媲美，游戏版采用了《孤岛惊魂2》的“Dunia”引擎，游戏内的所有场景、生物、机械均通过这个高端引擎量身订做，从截图和视频看，已经达到当前游戏画面的顶级水准。

冷兵器对热兵器

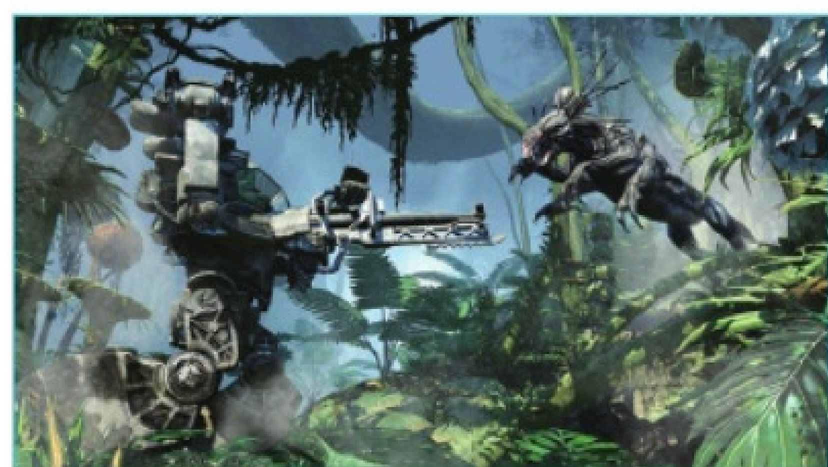
两族对抗是《化身》游戏版的看点，人类代表高科技，拥有各种先进的武器装备；纳美人则代表原始力量，只会使用刀剑、弓箭、斧头。可以这样认为，两族对抗其实就是冷兵器与热兵器的史诗对决。



人类打算寻找稀有矿产，却激怒了当地土著



面对翼手飞龙的俯冲，人类只能举枪扫射



机械对野兽，周遭的景物渲染看起来极为出色

人类由训练有素的士兵组成，他们随身携带各种武器，包括冲锋枪、重机枪、火焰枪等，拥有一些特殊能力，能借助盔甲自我隐身，或呼叫蜂式战斗机展开轰炸，还能操纵巨型机甲“Ampsuit”发动强力攻击。而纳美人则是蓝色皮肤的外星异形，尽管自身武装有限，但擅长隐蔽攻击，经常躲在树上偷袭目标。更可怕的是，纳美人拥有驾驭生物的能力，不仅能指挥它们围攻目标，还能乘骑它们在地图上自由穿梭。这些生物的战斗力堪比人类装甲部队，例如预告片中出现的锤头兽，冲撞过来简直像火车般不可抵挡；还有翼手飞龙，仅用俯冲猛扑就将人类直升机撞毁在悬崖边。P

英文名：James Cameron's AVATAR：The Gamed **本刊译名：**詹姆斯·卡梅隆的化身游戏版
游戏类型：动作d **制作：**Ubisoft Montreald **发行：**Ubisoftd **期待值：**★★★★

头条新闻

■《极品飞车——变速》在欧美地区发售

美国艺电卧薪尝胆的NFS系列新作《极品飞车——变速》（Need for Speed: Shift）日前在欧美地区正式发行。游戏发售前曾在科隆游戏展和PAX09动漫展上有试玩版供玩家体验，试玩者对游戏的看法不够统一，有些人认为新作的改变值得赞许，但也有老玩家认为游戏的改变让自己找不到感觉。或许是受到这方面影响，NFSS一直没有推出试玩版。在本期截稿前传来消息，EA将应玩家要求，在PS3、Xbox 360和PC平台上发布试玩版。不过坏消息是，这个试玩版只会在9月末或10月初发布。当然这种先出正式版，后出试玩版的做法并不是第一次见了。NFSS试玩版很可能会包含两个赛道——伦敦河和斯帕赛道。一开始你能开4辆车：道奇蝰蛇、莲花、宝马M3和日产R35。如果你成功收集了10个车手奖章，还能破解一条试玩版里的全新赛道。


《极品飞车——变速》能否让这个系列成功翻身？

■FIFA 10发布PC试玩版


经理模式媲美游戏机版

美国艺电9月10日发布PC版FIFA 10试玩版，容量高达2.2GB。PC版仍在旧有PC版物理引擎上改进，与游戏机版有一定差距，但也改善了一些往年的缺点。首先是对菜单的优化，新作中体验经理模式已经感受不到菜单的延迟，比赛中对第三方手柄的支持也比较便捷，不必再像往年一样需要改代码。比赛方面，球员的控制比FIFA 09有所改善，身体冲撞、本方球员跑位重叠的情况不再出现，传球则比FIFA09更难了一些。FIFA 10正式版将于10月2日率先在欧洲上市，北美地区则要等到10月20日。

■PC版《战地1943》确认延迟到明年

《战地1943》（Battlefield 1943）的制作人Gordon Van Dyke日前确认，这款超高人气的网络对战游戏的PC版已经延迟到2010年第一季度发售，原因是技术问题。他解释说，制作组还未在PC平台推出过应用Frostbite引擎的作品，因此不能像主机平台那样有可资借鉴的经验。他保证PC版届时不会缩水，而且有所增强，比如全面支持DX9和DX10、支持更多玩家数（最多32人）、支持更多外设等。《战地1943》7月初率先在XBLA和PSN上推出，成为该平台超高人气的对战游戏，当月销量即突破60万。


《战地1943》刚发售时一度令对战服务器崩溃

月评

■又到互喷时

10月份是两大足球系列游戏摆开架势重新较量的时间。在其他时候，喜欢足球游戏的玩家尚能将自己的精力控制在玩游戏上，但是进入夏天，当两大游戏都开始不断发布新消息、新图片以及新视频时，这两大阵营的玩家就彻底坐不住了。

我们看到了国内一些知名论坛上关于两大足球游戏新作的感想和评论。与去年PES阵营的哀叹有所不同，所有人似乎都感觉到PES2010的新系统，的确给游戏带了一些新意。而在FIFA阵营里，最大的遗憾莫过于FIFA 10的PC版仍旧使用陈旧的图像和物理引擎来开发，EA Canada的制作人也连续第二年以“担心玩家电脑配置差”为由解释不同主机版本的厚此薄彼。如果EA Sports总是不肯改变，又找不出更好的理由的话，那么他们无疑会渐渐失去PC玩家。也许他们并不在乎PC市场，然而想到PES系列对PC市场的日渐重视和蚕食，难道EA真的能心安理得么？



FIFA的同等待遇还要等多久？

因为EA奇怪的PC策略一直在延续，在国内，两大阵营玩家的互喷在今年就有了微妙变化。出于对PES2010的强烈信心，PES阵营的声音似乎更加高调一些，从科隆游戏展上传来的消息也比较振奋人心。在这样的情况下，FIFA的PC玩家甚至不知道如何去反击它的对手——迄今为止，EA都在高调宣传两大主机版本的FIFA 10，甚至连Wii版有时也能抢抢风头，而PC版的宣传仅仅限于EA的官网论坛！当然，EA并没有把PC玩家彻底遗忘，在9月初发布试玩版时，PC版的Demo被一起发布了，只是那图像那引擎无法真正勾起人们的兴趣。特别是无法和主机版相比，多比两下，就更感到兴趣索然。

在PC沦为二流平台，无法得到厂商支持的情况下，玩家阵营里哪怕就是再坚实的反PES者，其实质也不过是嘴硬而已。不管这样互相喷来喷去能有什么结果，PC上的FIFA玩家无疑又要度过寂寞的一年。也许一年后，会是EA回心转意的那一天？P

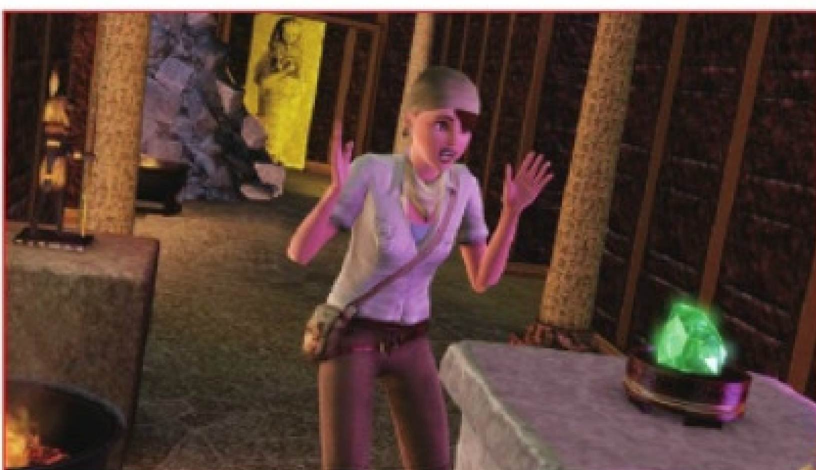
模拟人生3——世界冒险

预计发售日：2009年11月17日

■湖北 Morgana

■快离开社区，到世界各地的古迹里和不死生物亲密接触！

如果没有繁多的资料片支持，EA的摇钱树“模拟人生”系列恐怕也难以成为销量最高的电脑游戏。在《模拟人生3》发售不到半年的时间里，EA就宣布第一款资料片《世界冒险》即将于11月推出。《世界冒险》就如同其名一样，充满了未知又令人兴奋的冒险体验。游戏新增了中国、法国和埃及3种风格的冒险体验，这可以比以往资料片中所增加的单独社区要庞大得多。它同时结合了探索、解谜和寻宝等多种游戏方式，这可是此系列的第一次尝试，而且可谓相当大胆！



发现宝贝了！第一反应：带回家当陈列品吧！



不好，快被木乃伊诅咒了……

冒险之旅即将展开

在资料片中，玩家将以“度假”或“冒险”的方式来探索新区域。前者只要你的模拟人有足够资金和时间就行了（就和现实中一样）；后者则类似于原作中的“机会”系统，玩家如果能顺利前往指定区域完成冒险挑战，就会在工作中获得升职加薪的奖励。

这段冒险并非如你所想的那般由阳光、沙滩和历史古迹等心旷神怡的事物所组成，很多时候你不得不面对隐藏的机关和无法打开的门——就像在玩一款冒险游戏一样，玩家需要在小心翼翼地躲开或解除机关的同时，寻找解开各种谜题的方法。有意思的是，玩家自身的属性会对冒险之旅大有裨益。如在阴森的埃及古墓中，前方的道路被一堆砾石堵塞，如果你在平常的生活中注意锻炼身体，此时清除砾石来就容易得多。未探开的区域被类似即时战略游戏中的“战争迷雾”所笼罩，你永远不知道前方的墓室中等待着你的是什么，可能是价值连城的宝藏，也可能是危险的机关，甚至是更为恐怖的未知生物……

英文名：The Sims 3: World Adventures　本刊译名：模拟人生3——世界冒险
游戏类型：模拟经营　制作：EA Redwood Shores　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★

当木乃伊也不错

埃及古墓里最具代表的生物当然非木乃伊莫属了，当你不小心被木乃伊所发现时就会遭到攻击。除非你会高级武术（资料片新增技能），否则面对这些不死生物只有死路一条。中了木乃伊的诅咒，你会“暂时”离开人世两星期。在这段时间里，你变成和木乃伊一般的行尸走肉，夜晚只能在同样被诅咒的棺材里度过，如果不小心着火会立即被烧死。而好处是，你的力量比常人大，需求却比常人少（你听说过木乃伊要求洗澡吗？），活得也会比常人久很多很多。



即使你死掉变成木乃伊，也可以选择成为一名木乃伊鬼——没错！就是变成鬼魂的木乃伊。你能想象那有多么滑稽吗？如果你不想承受木乃伊的诅咒，可以去斯芬克司面前忏悔，说你并不是有意打扰之类云云，人品好的话有可能会解除诅咒。P



命令与征服4

预计发售日：
未定

■重庆 Jump

■游戏副标题的重点是“暮光”，EA LA带来了泰伯利亚传说的终幕。



金色巨鹰GDI永远是正面战场的强者

公元2062年，英国曼彻斯特，GDI全球防卫组织总部。

尽管暂时打退了异星人的进攻，但泰伯利亚矿物不受控制的疯狂生长仍然将人类逼向了灭绝的边缘，即使是英国北部这样曾经的蓝区现在也已经被泰伯利亚矿物所包围。离子风暴肆虐，天空充满了放射毒雾，曼彻斯特城已然是一幅绿色地狱的景象。GDI的残存高层正在此地进行一场秘密会议。如果继续放任泰伯利亚矿物不管，人类将在2068年遭到灭顶之灾。留给人类文明自救的时间只剩下短短6年，但金色巨鹰GDI此刻似乎只能蜷缩着默默倾听着末日临近的脚步。

凯恩的脚步

但那个令人为之震栗的脚步声却并非来自末日，而是一名意想不到的救世主。凯恩，这名带来过战争、散播过恐怖，却又被他的信徒们敬若先知与神明的领袖，带着他一贯神秘的微笑和深不见底的眼神出现在了GDI的会议中。他的眼神扫过这些原本的敌人，口中的称呼却是“兄弟”。他带来了据称可以“治疗地球”的方法，而GDI不得不选择相信这名曾经被认为是全人类最大的敌人。凯恩的泰伯利亚控制网络（Tiberium Control Network）可以控制这些绿色的瘟疫在地球上的成长，但他需要GDI的资源来协助建造这些控制器。在人类临近灭绝的关头，GDI与NOD兄弟会达成了暂时的盟约。

凯恩是正确的，至少15年过去了，人类文明仍然存续于地球上。在部分完成的泰伯利亚控制网络的作用下，泰伯利亚矿物的生长得到了有效的控制，地球也开始逐步的回复了生机。但战争永不改变，GDI和NOD因为危机而建立的脆弱联盟每一天都在遭到挑战，而这种脆弱的平衡终于因为双方阵营内极端分子的行为而被彻底的打破了。没人知道具体的缘由，但战争就这么再一次爆发了。

传奇的终结

每一段史诗都有它的终章，14载风雨，《命令与征服》这段曲折的传奇也即将迎来最终章。当EA公布游戏的



凯恩是《命令与征服》永远的主角，这次的故事将会对凯恩进行彻底的揭秘，而首部剧情预告篇则揭示了他意外的出场



极地圈是为数不多的尚未完全被泰伯利亚污染的“净土”，这里的画风也极为清新

英文名：Command & Conquer 4: Tiberian Twilight　本刊译名：命令与征服4——泰伯利亚暮光
游戏类型：即时战略　制作：EA LA　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★



近距离立体冲突


经验值，经验值，满屏的经验值……



坠毁的GDI轨道战舰，我们能明显的看出斯金人科技的应用

副标题“泰伯利亚暮光”时，也明确表示，《命令与征服4》是该系列的最终作。这场延续了14年的泰伯利亚收割、坦克大战、真人电影，那些隐形坦克、方尖塔、猛犸步行机甲，卫星离子炮与核弹，被摧毁的NOD神庙和费城空间站，这些都是铭刻在玩家记忆中的美妙回忆。当然，从一代的类反恐战争题材到二代的近未来科幻大战再到第三代时外星人的登场，玩家们曾经钟爱的那个《命令与征服》也早已剧情暴走刹不住车了。与其让经典反复翻炒变得褪色乏味，不如从容燃烧留下一个痛快酣畅的结局。在《泰伯利亚暮光》中，一切因缘都会得到了结。为何一直以邪恶的面目示人的NOD领袖凯恩会“背叛”他数十年来对泰伯利亚的信仰，为何选择出手帮助这些他曾经的敌人，他的真正目的究竟是什么，他在15年后的战争中扮演了怎样的角色……围绕着凯恩的谜团构成了《命令与征服》的世界观，并一直以来支撑着粉丝们对这个崩溃世界幕后故事的兴趣。如今，一切关于凯恩的秘密都将在这段传奇的结局中得到解答：凯恩的身世、凯恩的思想、凯恩的计划、凯恩的真正信仰以及凯恩的结局。

从制作组透露出的战役副标题中我们能够对《泰伯利亚暮光》的剧情走向作出一些初步的猜测，从GDI的战役“杀死凯恩的人”中，玩家肯定能对剧情的走向看出一些端倪；而NOD的战役则名为“万物皆应终结”。在轰轰烈烈的战争之后，《命令与征服》将迎来最高潮的篇章，一部带有悲剧色彩的黑色史诗。

颠覆传统，彻底玩票

提到《命令与征服》系列的游戏系统，玩家自然会条件反射般地想到MCV，泰矿精炼厂和收割者，以及满屏的坦克和终极武器。但EA LA显然希望在这款系列终章中好好玩票一番，大胆实现那些以前只敢想却从不敢付诸事实的疯狂点子。

《泰伯利亚暮光》是对《命令与征服》这个传奇系列乃至RTS游戏本身的颠覆。在游戏中，玩家将不再按照传统的基地建设、资源采集、部队建造、战斗的传统模式进行游戏。MCV、泰矿收割者甚至基地建设都统统被新的“全能移动战斗建设系统”所取代。新的基地单位“爬行者”将是整个游戏唯一的中心：这是一座移动的建造生产平台以及战斗要塞。请与可爱的收割者矿车说再见吧，在《泰伯利亚暮光》里，资源采集将不再通过直接收割地图上的泰伯利亚矿物来实现，而是通过占领泰伯利亚控制网络节点来稳定持续地获取资源（类似于以前系列的油井设定）。虽然无法直接采集，但泰伯利亚矿区并不会从地图上消失，没有防护的步兵在泰矿中同样会受到伤害。不管怎么说，没有泰伯利亚矿物的《命令与征服》还能算是《命令与征服》么？

战斗单位

战斗单位方面，《泰伯利亚暮光》中收集了超过80种的各式战斗单位。总体而言，新作的战斗单位风格是隔代遗传自系列前作《命令与征服2——泰伯利亚之日》——GDI方的主战部队是双足步行机甲，终极陆上自走作战兵器机甲猛犸MK-2也将回归，并升级成为更加强力更加震撼的乳齿象（Mastodon）；NOD方则将继承一贯的诡异风格，生化人部队也将回归，隐形坦克和喷火坦克这样的成熟单位经过了多年的改造，仍然能够胜任后泰伯利亚时代的作战需求，俯冲尖啸的女妖轰炸机也确定登场。除了GDI和NOD，“被遗忘者”们在被遗忘了整整一代游戏之后将重返泰伯利亚世界，他们扮演的角色和二代类似，以非玩家控制阵营的方式影响战局。同时三代中出现的可选派系——外星人斯金族在侵略地球失败后也沦落为非玩家控制阵营。随着游戏的进程，无论是战役、遭遇战还是对战，玩家都将能够获取经验值，这些经验值能够用来解开更多的战斗单位和战场特殊能力。这个标新立异的经验值系统可能会带来额外的乐趣，也可能会带来一些尴尬：玩家也许会因为单位解锁不足而卡关，最终只得去遭遇战里赚足了经验值才能继续战役。

“职业划分”

《泰伯利亚暮光》最让人大跌眼镜的设定还数其“职业划分”的对战模式。类似于EA久远的作品《君主——沙丘之战》（Emperor: Battle for Dune）中的次派系设定，但走得要远上很多很多。在《泰伯利亚暮光》中，玩家在对战之前除了选择GDI或NOD阵营外，还将在“进攻者”“防御者”“辅助者”3个职业角色中选择一个。进攻者是传统的坦克大战爱好者的首选，防御者可以修建海量的防御工事并且是唯一能制造超级武器的“职业”，辅助者则专精于空中部队和特殊能力等战场辅助功能。在实际对战中，各个不同职业的玩家需要互补优势才能形成有效配合。

《泰伯利亚暮光》的对战并不如以前那样以摧毁所有敌人的建筑为胜利目标，取而代之的是类似于《战地2》《战争黎明 II》那样的点数胜利模式。除此之外，如果玩家的爬行者在对战中被敌人摧毁，那么将在本方势力的控制范围中复活，这似乎更像是FPS游戏而非RTS游戏的设定。如此的玩票改革究竟是将让《命令与征服》系列焕然一新，改写RTS游戏的格局，还是在系列终盘里晚节不保，且让我们拭目以待吧。P

头条新闻

《生化震撼2》发布多人对战模式预告片

仟游软件在科隆游戏展前后发布了一部《生化震撼2》（BioShock 2）的多人对战模式预告片，从多人模式的视频来看，游戏的多人模式玩法和单机情节的确有很大不同。在死亡竞赛式的大乱斗模式中，玩家几乎可以选用游戏中出现的大多数类型角色，手持标准的武器或运用质粒加入战团，还可以像单人战役那样采用自动炮台、潜水服等额外的设备。总之，电光闪烁、烈火熊熊，场面十分热血。演示中，不同角色的能力取材自单机模式，差别十分明显，这一点倒和《求生之路》颇为相似。多人模式的地图也选在阴暗复杂的场景中，这增加了策略性，当然也提高意外发生概率。另外，从2K Games官方论坛传出消息说，游戏零售商GameStop将为预订《生化震撼2》的玩家赠送两名多人模式的新角色，分别是渔夫Zigo和女演员Blanche。这则消息还没有得到最后证实，但是从视频演示来看，这种快节奏的有趣战斗还是颇令人期待的。《生化震撼2》的PC、Xbox 360和PS3版定于2010年第一季度发行。


能力各异的角色大混战

科比首谈代言NBA 2K10

NBA 2K10发售日临近，除官方透露了更多游戏的新特性之外，还发布了一段科比的代言视频。随着图像技术的提升，NBA 2K10里面的明星球员形象更加逼真了，而科比也面对媒体首次谈论了他代言NBA 2K10的幕后。科比说，他一向是一位篮球游戏迷，但他背负着球队赢球的重任，所以大多数时间都花在训练之上，只有比赛和训练的空闲时间可以跟队友在Xbox 360上玩几把。科比认为，技术进步的确让这款游戏越来越生动。他认为游戏里的人物细节相当完美，不用仔细打量每一个角色，只要通过他们的肢体动作、面部表情就能认出他们。科比注意到，皮球进框时球网的反应也描绘得十分逼真，这正是他所喜欢的地方。科比最后夸赞了NBA 2K系列一番，因为这可以让他“不受伤地”训练和比赛。

《黑手党Ⅱ》参展科隆游戏展

《黑手党Ⅱ》在科隆游戏展上发布一段新视频，内容是游戏主角Vito的一个可以用多种方法解决的任务。游戏制作人Denby Grace向媒体解释了这个任务。演示中，Vito在街道后巷里遇到两个小混混，如果你好言相劝，他们会推推搡搡，甚至拔刀相向，这时Vito可以拔枪瞄准他们，吓唬他们走开，而不是直接将他们打死了事，否则可能招致不必要的麻烦。这正是开发组力图保证Vito像正常人一样行动，而不是充当杀人犯的一个表现。此外，游戏展上还展示了《黑手党Ⅱ》的开放性地图以及Vito的住所。从近段时间的演示中看，游戏的完成度已经很高。《黑手党Ⅱ》入选了IGN评选的GamesCom最佳PC游戏名单。


视频演示片段

月评

NBA游戏暗战

不光是足球领域有PES和FIFA系列的对决，今年10月份，2K Sports开发的NBA 2K10也要和EA Sports的NBA LIVE 10展开较量了。从今年的形势来看，EA的两款游戏起码不处于劣势，况且EA还有一个庞大的体育帝国在身后做支撑。但反过来看，它的对手们至少也是与EA旗鼓相当，一直战况胶着的PES和FIFA先不必说，质量上乘的NBA 2K9的发售以及2K Sports每年一款游戏的频率，还是让EA感到了不小压力。

体育向来靠素质与明星授权包打天下，EA一度垄断足球游戏的各种版权，让世界第一运动的粉丝们忍受着早期FIFA系列的不完善趋之若鹜。这至少凸显了一点：热门运动游戏可以成功吸引玩家注意力，并借此提升这家游戏公司的价值。2K Games整合了开发工作室，成立2K Sports，并且用数年的积累打出NBA 2K系列品牌。现在，2K Sports还有了“大棒球联盟”等更多体育游戏的授权，甚至收购了《上旋高手》的开发商PAM Development，将它纳入自己的体育帝国中。更远一点看，许多原本并不知名的厂商凭借拉力车赛、滑板、滑雪等开展度相对较低但在特殊人群里人气极高的运动开发游戏产品，最终奠定了自己在游戏业的一席之地。这比那些技术上有缺陷，却又扎堆跑去开发ACT、FPS等烂大街类型的游戏公司倒是聪明多了。

体育游戏的繁荣，无疑带来了授权的白热化争夺。PES和FIFA系列的版权之争也许没有悬念，那么越来越威胁到EA Sports的NBA 2K呢？也许就像PES和FIFA数年里的此消彼长一样，没有人能猜到今后有什么戏剧性的变化。P



一直在提高的《上旋高手》

NBA 2K系列在与对手的竞争中也在逐渐学习对手的长处，甚至还借鉴了其他体育游戏的优秀元素。面对如今这个游戏全平台化、网络化的时代，NBA 2K10中终于将网络功能深入到游戏的各个方面，依托网络的高效互动催生出许多新的特性

NBA 2K10

预计发售日：2010年第一季度

■江苏 防弹手柄

■新的2K10会顺利成章地登上篮球游戏的王位，还是成为整个系列中的普通作品？

总冠军、总决赛MVP、一次又一次的“中国行”，科比在国内受到的关注度越来越高，就连中央电视台也在体育新闻里破例播报了他代言电子游戏的消息——NBA 2K10。从初代开始，NBA 2K系列的代言人先后找过阿伦·艾佛森、本·华莱士、“大鲨鱼”奥尼尔、“蜂王”克里斯·保罗以及凯文·加内特，这些名震一方的巨星却从未让这款游戏如此深入地接触到国内的广大篮球迷和游戏爱好者，但科比有望更进一步。今年9月底，用于预览的NBA 2K10:Draft Combine在PS3和Xbox 360平台上发布，让众多玩家得以一窥NBA 2K10中的一些新内容。临近发售，关于正式版的其他消息也逐渐增多，令PC玩家翘首企盼。NBA 2K9在PC平台铸就的辉煌尚在眼前，新的2K10会顺利成章地登上篮球游戏的王位，还是成为整个系列中的普通作品？



大场面又开始了！NBA 2K10会成为彻底超越的一作么？我们拭目以待

“宿命对手”

我们都知道，NBA 2K系列打从诞生之日起，就有一个无法绕过的“宿命对手”——由EA开发的NBA LIVE系列。本文无意去回顾这两个系列游戏的历史，大家只要知道从本世纪初，开始它们就一直在明争暗斗和相互影响就可以了。虽然它们从来没有同时出现在PC平台上，但在游戏机平台的争夺却日渐激烈。NBA 2K系列在与对手的竞争中也在逐渐学习对手的长处，甚至还借鉴了其他体育游戏的优秀元素。面对如今这个游戏全平台化、网络化的时代，NBA 2K10中终于将网络功能深入到游戏的各个方面，不再是简单的联机对战，依托网络的高效互动催生出许多新的特性。

融入真实赛季

NBA 2K9中的“NBA Today”（NBA今日）界面对于玩家而言形同虚设，仅仅只是让玩家了解电脑模拟的比赛结果而已——与真实的NBA赛季和球员没有任何关系。在全新联网功能的支持下，NBA今日界面可以反映出真实赛季中的



融入真实的NBA赛季——全新的“NBA Today”

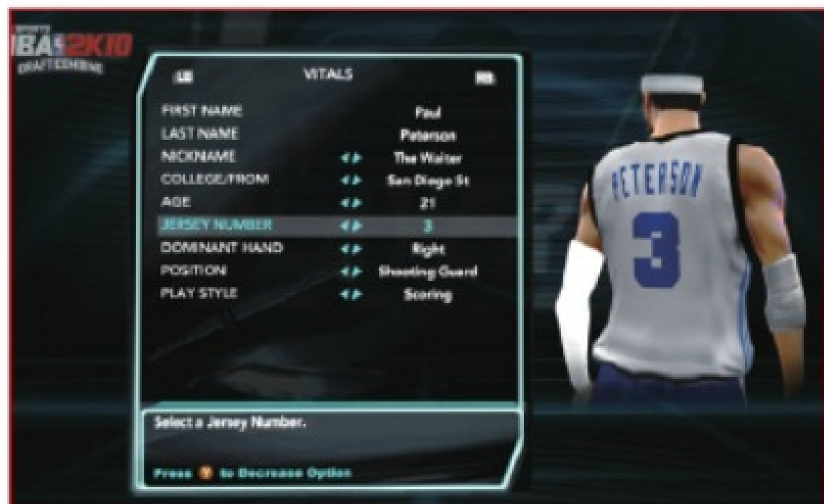


想超越我？你得更玩命才行！

种种变化：比赛成绩、球员伤病、首发阵容、转会、胜负关系、全明星选票……所有这些内容都是每天自动更新的，并将影响到游戏中的方方面面，给玩家更真实的赛季。

如果你愿意跟着NBA的真实赛程逐日进行游戏，那么现实中发生的一切都会被转移到游戏中，非玩家控制的球队成绩将与现实吻合，比如昨天湖人队以101：92的比分战胜魔术队，游戏中电脑模拟的赛果也是如此。这样真实比赛的

英文名：NBA 2K10　本刊译名：NBA 2K10　游戏类型：体育　制作：2K Sports
发行：2K Sports　期待度：★★★★


球员创建界面，可调整的项目细致入微


“导师”的话要记在心间


训练营内的对抗


新的防守方式更强调操控技巧

结果会影响到游戏中，湖人的战绩提高了，很可能就超过了玩家的球队；科比在真实比赛中连续刷下40+的得分，在游戏中的得分记录也会一一对应……从某种程度上来讲，玩家其实是在与真实球队和球员竞争——想拿下得分王头衔？你得刷出比科比更漂亮的数据才行！

当然，假如科比在昨天的真实比赛中受伤了，那么他可能不会出现在湖人队下场比赛的首发阵容中——在游戏里也是如此——他可能在某个时间以替补身份登场或者干脆穿着西装坐在场边。同时在比赛中，解说员也会“与时俱进”，他们会热烈地讨论科比的伤情、缺阵可能造成的影响、两队在本赛季的胜负关系等等。解说员还会讨论全明星投票的情况，分析联盟中刚刚发生的转会事件，为下一场比赛的“转播”进行预告，甚至会根据比赛的不同采用不同的语气和话题，遇到节假日也会有专门的解说词应景。

My Player，一球成名

自从电影《一球成名》上映之后，几乎所有的体育游戏中都增加了这种极具代入感和成就感的模式，让玩家扮演一个年轻球员体会从默默无闻到星光四射的职业生涯。这个模式在NBA 2K10中被称作“My Player”（俗称“传奇模式”），玩家可经历一名球员从选秀到退役的全部职业生涯。

NBA 2K10力求模拟真实的职业生涯体验，在传奇模式中创造球员将受到诸多参数的影响，为了简化玩家的操作，游戏中预置了许多不同的模板，比如射手型、防御型、低位单打型、中投型等。玩家还可以在后续的发展中通过训练或比赛获得技能点，技能点则可用于提升属性或购买新的特性，这样就可以塑造出不同风格的球员。当玩家选择传奇模式进入游戏并创造了自己的形象后，将会启动2K10特有的“导师系统”。AI指定的导师会给玩家指定训练计划、分析总结比赛表现并在分配属性点时提供建议。比较炫的一点是这些内容全部都有真人配音，郁闷的是游戏忘记了“回溯”功能，注意力不集中就容易错过重要内容。也罢，不认真听取教练意见的球员是很难成为超级巨星的，看来这也算是游戏真实性的一个表现。

在传奇模式的开始，玩家将作为一名新秀或被邀请进入夏季训练营的球员去参加球队的夏季联赛。夏季联赛的目标是让虚拟的球探们了解你的实力和潜力，以争取一个参加球队训练营的机会。获得训练营机会后，玩家将被要求和队中的NBA球员进行1对1或3对3的对抗，这些对抗赛的表现将决定玩家最终是否能进入一支NBA球队。而最终在选秀大会时，玩家无法决定哪个球队会挑选自己。总之，一切的一切都和现实一样，除了实力没有其他取巧的途径。

在训练营内，玩家要参加5场比赛，每场比赛之后球队都会淘汰一些人，玩家也可能被淘汰。一旦被从训练营中淘汰，玩家就会自动转入NBDL（NBA发展联盟）的球队中。NBA 2K10这次获得了NBDL的授权，因此所有球队都和现实相同，玩家落入NBDL后的唯一出路是通过出众的场上表现杀回NBA。如果在NBDL中表现出色，玩家会获得在某支NBA球队短暂效力的机会（类似现实中的10天短合同），并作为替补在一些比赛中出场。为了避免玩家在板凳席上心急如焚，比赛可快进到玩家登场的时刻。

玩家的表现和他设定的球员类型、场上位置密切相关，比赛中的个人表现也会影响所在队伍的水平发挥。对于玩家而言，最重要的是扮演好自己的角色，为球队做出贡献。为此游戏的评价系统被制作得非常全面，除了得分、篮板、助攻等常规数据统计之外，力量、速度等属性也会影响最终评价。很多玩家都希望自己的球员能够全面发展，在所有技术指标上登峰造极，由于技能点的现实，这在NBA 2K10中行不通（除非动用修改器）。玩家必须根据自己的类


扣篮动作在NBA 2K10中更有冲击力


希望NBA2K10中的景深效果能得到妥善处理


韦德的大拇指险些将篮球插爆


制作小组的人在拍摄詹姆斯·怀特的扣篮动作



球员的面部细节比NBA2K9略有进步

型和在球队中的角色来进行针对性的发展，对于进攻型球员来说，同样多的技能点花费在三分球能力上要比投入封盖能力的效果更好。

另外，玩家还可以为自建球员设定动作风格，从运球方式、扣篮姿势到罚球动作等，比NBA 2K9中的设定项目更细致，而且对应的模板也更多，其中不乏采集自超级巨星的招牌动作。为了提高玩家的代入感，在传奇模式中，对球员的操作方式也做了调整，锁定防守功能被取消，玩家必须全神贯注地手动控制球员盯防对手，同时还能分别控制身体移动方向和手臂防守动作，这使得防守不再是头疼的苦差事，自建球员完全可成长为肖恩·巴蒂尔式的防守大师。

从罚球线起跳

对于那些追求“篮筐暴力美学”的玩家而言，这一代游戏的扣篮动作足以令他们尖叫。游戏制作特意邀请了有史以来最强扣将参与制作——罚球线起跳并在空中胯下换手扣篮对他而言是家常便饭，惊世骇俗的“空中720°转体扣篮”才是他的招牌。不用问，这个人就是火箭队的詹姆斯·怀特，制作小组花费大量时间去捕捉他各种匪夷所思的扣篮动作，并在游戏中一一对应实现，而NBA 2K10也将是第一款能够在比赛中作出罚球线起跳扣篮动作的游戏。

除此之外，球员的其他动作也得以丰富和完善，无球队员的跑动姿态更加真实，球员之间的身体对抗和重心移动表现得更加合理。另外制作组还采集了大部分球星在热身时的特殊动作，比如勒布朗·詹姆斯会将滑石粉扑向空中，热队的韦德会利用篮筐做引体向上，有些球员则在场地中间来一段即兴舞蹈（遗憾的是场外观众却对表演无动于衷）。

其他细节变化

NBA 2K10在细节方面的改进和变化也很多，如当球员投进压哨球后增加了慢镜头回放和裁判检查出手时刻的画面，每周会评选十佳进球，全明星周末补充了技巧挑战赛，新增了3对3斗牛比赛和受限制自由球员属性等。如果你有耐心将王朝模式进行多年，每隔4年还可组建自己的“梦之队”去征战奥运会。

悬而未决的问题

和所有的体育类游戏一样，在NBA 2K9中也有许多令人恼火的问题，主要集中画面表现、动作判断和战术AI上。由于NBA 2K10沿用了前作的游戏引擎，因此这些问题是否到修正也是玩家非常关心的。从目前的资料来看，游戏画面方面与前作基本在同一水准，没有明显的提高，仅在球员面部造型和表情方面等细节有所增强，不过贴图错误的问题还是老样子，姚明偶尔会从篮架后方穿过篮板扣篮、球员的手指可能会插入篮球中、某个人的胳膊会突然从防守球员的肚子里穿过……

有消息称开发小组在画面景深控制方面投入了不少精力，以求实现更自然和逼真的景深效果。实际上更大的可能性是为了修正高分辨率下景深效果的Bug——每当罚球时，游戏的画面景深滤镜就会失控，一片比篮球略大的“毛玻璃”会在屏幕上四处漂移，而其他部分则无论远近一样清晰可见。由于这个Bug只在PC版的高分辨率出现，因此目前尚无法证实是否已得到修正。球员的身体接触判定也是令人烦恼的事情之一，NBA 2K9中的进攻球员在强行突破时常常会突然压低重心，然后绕着防守队员转圈，常常会导致在中线附近莫名其妙地回场违例。

当然在NBA 2K9中，球员的回防AI设置也经常令人大为恼火，组织后卫总是第一个飞奔到己方篮下“镇守”，将笨拙的内线球员扔在三分线外盯防对方的小个子后卫……最终下场用脚趾头也能想出来。开发小组表示优化了NBA 2K10中的战术设置，但并未明言是否针对性地调整了回防AI或允许玩家手动设定，也许对他们来说修正进攻时的跑位错误可能更重要一些。P

头条新闻

■ “梦诛”10月公测 胡歌唐嫣出演



继9月内测后，完美时空正式宣布：《梦幻诛仙》在10月开启公测。与此同时，《仙剑奇侠传三》电视剧导演李国立携电视剧原班人马打造《梦幻诛仙》为公测造势。除胡歌外，唐嫣、刘诗诗、袁弘及郭晓婷均现身《梦幻诛仙》拍摄现场，5人分饰《梦幻诛仙》各门派主角，胡歌出演《梦幻诛仙》青云门弟子陈御风一角。

■ 周迅出演《诛仙2》女主角

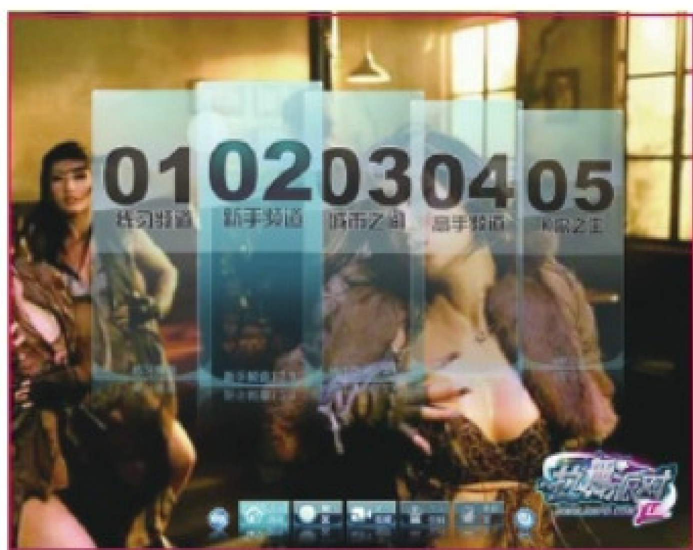
完美宣布，周迅出演《诛仙2》中女主角“碧瑶”，并演唱主题曲《诛仙·爱恨恢恢》。

《诛仙2》于9月22日正式公测，完美表示，各服务器剧情由玩家决定的自创剧情系统打破了泡菜游戏惯例，实现了全方位立体化沟通的MMORPG社区平台系统。《诛仙2》提供了两大完全独立的阵营体系、空战系统、战灵装备、幻化系统、小秘书系统、成就系统、全面战场等多种特色玩法。

■《口袋西游》首个空中战场“天空之城”

《口袋西游》首个空中战场“天空之城”正式开启，空中争夺战就此拉开序幕，作为《口袋西游》生日版本的重要内容，此次天空之城提供了“空中自由战斗系统”的游戏体验，同时，伴随着此次更新，还将推出众多与天空之城及城战对应的时装、坐骑、道具等诸多全新元素。

■《热舞派对Ⅱ》主打“舞蹈交友”



完美时空正式公布休闲舞蹈网游《热舞派对》的续作《热舞派对II》。

完美表示，“热舞Ⅱ”使用全面升级版的Angelica 3D引擎，升级后的引擎具备更强大的3D画面表现力，并全面植入了NVIDIA最新的PhysX物理引擎。“热舞I”I定位于年轻时尚的玩家群体，在前作基础上增加SNS交友系统，旨在打造最先进的网游交友社区。

■ 完美音乐台全新改版

完美表示，根据用户需求，对完美音乐台进行了大刀阔斧的全新改版，与之前版本相比，新界面和新节目两点变化最大。

新官网中重点突出了“完美榜”和“达人榜”这两个音乐榜单。其中“完美榜”中的音乐都是近期热门新音乐，“达人榜”则是音乐爱好玩家原创或翻唱的音乐作品。调整后的节目中，包括专业音乐分类介绍节目，也有伴随性听歌节目，还有搞怪无厘头节目，在晚间增添了电子音乐夜场以及午夜鬼故事时段。



月评

■ 完美继续娱乐

上期月评中曾写过，完美时空正在全面“娱乐化”，以网游运营商、开发商的身份进军娱乐圈，从本期新闻可以看到，这一进程正在以很大的加速度前进。“仙剑三”全班人马再次打造的“梦诛”，与周迅在《诛仙2》上的合作，如果说之前投资拍摄《非常完美》仍属试水，这回则是“集团军”作战，正式开始“戏水”。

不过也可以看到，两部作品仍然是源于游戏，且都与《诛仙》相关，为什么没有完全独立或者另个题材的作品？我想不是完美没有资金做，而是需要找到一个合适的切入点，对目前的完美来说，《诛仙》确实是最好的由头。实际上这个问题就是完美时空到底如何“娱乐化”，根据自身优势杀入是个保险的办法，但对瞬息万变的娱乐圈来说，需要更多资源和更宽的视野加以支撑，这条路也不是那么简单。

另外说说小说、游戏、影视之间的网状关系，一个优秀的题材，对于商人来说无异于一块瑰宝，一棵摇钱树，对喜欢这个题材的终端来说，也乐于看到各种形式的体现，这是一个很成熟的商业模式，海外市场也正是如此操作，而我们现在最缺少的就是题材，很多人说中国历史悠久，随手拈来都是宝贝，但实际上，除去常见的那几个，还有多少被挖掘出来或者正在被挖掘？就算挖掘出来，又该如何体现？给现在的年轻人讲述《西游记》是否真的有吸引力？面对“凭什么如来这么厉害”这种问题该如何解答？我更愿意把这些内容理解为食材，如何把食材做成一道菜才是关键，《诛仙》脱胎于玄幻，但进行了更适合现代社会的加工创作，这才是它可以成功的重要原因，而不是“它属于中国文化，所以就火了”这么简单。P



明星越多，就越娱乐

完美世界
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://chibi.wanmei.com/

■北京 六月草

《完美世界》冒险大航海

跨越海洋，去探索大洋彼岸的风景，神秘而又充满挑战，相信每个人的心底或多或少都有着一个航海梦，但是航海离我们实在有点遥远……别急，《完美世界国际版》可以帮助我们过把瘾，体验一下航海的乐趣。沿途中我们还可以打怪升级，掠夺怪物们的财宝，当一名“海盗王”。下面就听我一一道来，准备出发！

后勤准备

1.服装

扮海盗？那就必须置办一身行头，年轻的海盗驾驭着海盗船，在加勒比海上自由游荡。这种洒脱之感，也只有穿上“加勒比海盗”的人们才能深入体会。海盗女装以最具流行感的流苏元素为主，华丽装扮腿部线条，腿部多条绸带交错在一起，独显海盗女个性一面。上身的短款小上衣尽显异国开放的服饰风格，上衣下方的装饰物又把小女人的柔美加以点缀，让每一位穿着海盗装的女生都可以成为众人瞩目的焦点，成为完美大陆上名副其实的女英雄！加勒比海盗男装用宽牌的腰带系在腰带和胸前，让人第一眼看去就感觉到了这是一个浑身散发着魅力的男英雄，因为这种设计表现出了豪放、无拘无束的特点。印花小上衣，蓬蓬口的长裤将一个令人斥责的海盗也装扮得文质彬彬，让女生们更愿意和这样的男生靠近！

2.坐骑

既然是去航海，当然要选择一个熟悉水性的坐骑了，推荐大家使用云海金鱼或者巨钳龙虾。它们都熟悉水性，可以在航海途中应付各种来自海洋的紧急情况。首先说云海金鱼，它可是一位温文尔雅的贴心座驾，炫目的身形让人过目不忘，散发着耀眼光芒的鱼鳍摇摇摆摆，硕大的金鱼眼分外有神，额头上挂着的那盏明灯更是为出行带来了方便。相比之下，巨钳龙虾就显得有些淘气了，看它那发光的眼睛，不断挥舞的大钳子，就让人感觉到它的无穷战意。然而龙虾的嘴里不断吐出的七彩泡泡，以及身后飘动的蓝色水雾，又让它显得梦幻般可爱，就是这么个喜欢到处惹是生非然而思想单纯的宠物！坐上巨钳龙虾，安全感十足。

3.大船

要说选一搜好船，那当然得去完美大陆最大的港口——寻梦港喽！寻梦港位于完美大陆的东南部海岸，是一个天然的良港，每年都会有大批各族高手从这儿出发，去寻找传说中的新大陆和属于他们的梦想，寻梦港也就由此得名。这里汇聚了关于航海的各种工具，所以挑选一艘好船绝不是什么难事。如果你还想置办点一些零零碎碎七七八八，全部可以随手买到，这是一座十分繁华的城市，各色人等集合于此。

航海路线

寻梦港——无妄海——无极海——万劫岛

出发地点选在寻梦港，最大的港口嘛，人人都会选择这里起航的。无论何时，寻梦的街头都是繁华喧闹。走在哪条街都能闻到木材的香味，还有伴随着海风袭来的淡淡鱼腥味，让人无时无刻不感受着海滨的味道、大海的恩赐。出发后跨越无妄海一路向北，途经桃花坞沿岸、青龙湾、渔村、朝啼岛，最终到达最北端的万劫岛。途中我们能够欣赏各种美景。无妄海神秘的地下龙宫、桃花坞四季如春的桃源风景，还有生长着各种不知名的动物的朝啼岛。徜徉在大海的怀抱，与伙伴们浪迹天涯，探寻一个个未解之谜，那是多么惬意的事情啊！

不过，享受的同时还要提醒大家注意，沿途还是有很多危险的哦！海洋里面生长着各种被怨灵诅咒的生物，什么虾兵蟹将、美人鱼、大鲨鱼之类的，别看它们的外表跟普通的动物没太大区别，但事实上只要你靠近他们就会遭到主动攻击。所以带上装备武器，准备一些药品还是必须的。而且杀死它们之后，它们还能掉落金钱以及各种来自大海的珍宝，我们又能得经验、升级，何乐而不为呢？

怎么样，我制定的航海计划大家还满意吗？虽然不能像现实生活中那样过足瘾，但是也能小小圆一下我们的航海梦、海盗梦啦！


加勒比海盗女装


巨钳龙虾


桃源镇


寻梦港

诛仙2
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://zhuxian2.wanmei.com/

■北京 红岸缇尔

全面剖析《诛仙2》神裔种族两大职业

《诛仙2》9月22日正式开启燃情公测的消息让迫切期盼着这款东方玄幻巨制的玩家跃跃欲试。有关阵营和职业的玩法更是第一时间引起了大家的关注。进入游戏后，我们发现《诛仙2》有两大对立阵营：人族、神裔；共12个门派：人族的青云门、鬼王宗、合欢派、天音寺、鬼道、焚香谷；神裔的九黎、烈山、太昊、怀光、东夷、天华。

12个门派，36个职业

但你是否知道这12个门派的分支能衍生出36个职业来？是不是觉得很劲爆？且听洒家一一道来。

《诛仙2》每一个门派都有3个分支，通过修炼“天书”来学习更具有职业特色的技能。每种“天书”分支各代表本门派一个特点，学习不同的天书技能，有各自的特长，由此便衍生出了《诛仙2》36个职业。

每一个门派的职业技能都有着链锁性，要学习最高等级的技能，必须先学习低级技能并达到一定技能级别，才能学习与之链锁的后续高级技能。本职技能在达到相应级别后便可以学习，另外还有加强版的“天书”技能。这个“天书”貌似很玄乎，它是《诛仙2》门派职业的最大特色。天书的技能与本职技能有着密切的联系，每一类天书都有着相对应的本职技能。

本职技能加上天书技能，每个职业的技能数量多到令人眼花缭乱。如何控制好数量如此多的技能将是对《诛仙2》玩家游戏操作技术的巨大考验。

本文以神裔的九黎、烈山为例，全面剖析这两个职业的天书技能。

九黎三种“天书”的技能特色

九黎是神裔中物理防御最高的近战职业，也具有不可小觑的物理伤害。以一般网游职业来理解，根据九黎的天书技能分支可以把它想象为《诛仙2》中MT、狂战士。

九黎的三种天书分别是：天脉、战魂、血躯。

九黎—天脉：

辣手-狱火-铁腕，分别增加角色的命中、爆击、技能命中；

龙腾-豪烈-金戈，提高龙骧、斗魂的效果，减少冷却时间；

凶兽-龙威-不休，提高虎力、龙光攻击力增幅效果，延长技能效果时间；

血刃-绝杀-血河，增加沥血技能持续时间，减少沥血、杀戮的冷却时间；

怒奔-命脉-龙影-苍穹-望族，这个技能链的技能为状态攻击技能，不同的技能附带流血、定身、晕眩等Debuff效果。

天脉对应的本职技能为：沥血、杀戮、龙骧、斗魂、虎力、龙光。

从技能上来看，天脉是中庸略偏攻击的职业。后期级别越高伤害力越强，天脉属于大器晚成型，他的技能杀伤力与状态攻击持续时间随着级别增长递增。初期练级可能会有点郁闷，但练到高级之后所有天脉都会有“守得云开见月明”的感觉。

九黎—战魂：

连舞-罡风-云岭，分别减少一击、山岚、连山冷却时间；

燎原-绝壁-双刃，分别增加炙焰、连山的效果持续时间，减少技能冷却时间；

安步-登云-剪径-天宗，减少横行、空行、虎扑、战歌、蚩魂冷却时间；

轰然-杀将-凶神，增加雷霆、百烈所影响的目标数量，提高效果时间；

笑谈-雄雌-唇舌，增加冷嗤、狂言的持续时间，减少技能冷却时间。

战魂对应的本职技能为：一击、山岚、连山、炙焰、横行、空行、虎扑、战歌、蚩魂、雷霆、百烈、冷嗤、狂言。

狂言也就是俗称的挑拨，此技能奠定了战魂《诛仙2》神裔第一MT的地位，必然是下战场不可缺少的灵魂人物。战魂职业如其名字，天书所对应的技能都是凌厉的物理攻击伤害技能。因为拥有高防御和强势攻击，战魂在群P混战中也战有极大的优势。

九黎—血躯：

铁骨-百辟-精武，提高闪避、减少被爆击几率；

吊睛-不屈-军魂，分别为：虎踞状态下攻击惩罚减少、钢胆真气替换血气的比例增加、虎踞和钢胆冷却时间减少；

通臂-碎金-裂魂-千钧-睚眦，这一链对应的技能较多，总体而言属于增益









神裔九黎

类，提高/增强对应技能的持续效果；

骁勇-意气-异禀，提高豪血、风息技能效果，提升自身和队友的虚弱和眩晕抗性；

狂飙-本命-祇护，提高风息、豪血技能效果，延长技能持续时间。

血躯对应的本职技能为：板肋、辟邪、虎踞、钢胆、履尾、破坚、破煞、碎刃、鏖战、风息、豪血。

血躯顾名思义，血牛是也。其技能多为增加HP、提高防御、转化伤害、提高虚弱和眩晕的抗性。血躯的攻击威力无法和战魂相比，他像屹立不倒的铜墙铁壁，是战友们最坚固的纺线。就PK而言，即使是操作极其风骚的刺客、法师类职业也很难干掉血躯，而在拉锯战中则会一不留神就被血躯反败为胜。

九黎也许会是大部分男性玩家的首选，九黎不用玩家耗费心神去计算走位，正面战斗的痛快淋漓感是其他职业无法比拟的。除了MT对控制意识有高要求外，在一般的PK中九黎相对其他几个职业来说操作简单一点，战斗要点是扑过去摁住敌人猛K。

烈山三种“天书”的技能特色

如果要用通俗的职业来比较贴切地形容烈山这个职业，我想应该是猎人和召唤师。烈山的法力来自于自然，能够召唤灵兽协助战斗。但他又不是彻头彻尾的法师或者召唤师，因为有一种烈山居然用弓！

烈山的三种天书为：花仙、弓神、兽王。

烈山—花仙：

虎须-剑齿-余馨-琼浆-健木-春华，各种植物每次攻击影响的目标数增加，血气增加，持续时间增加；

神行-乘云-灵言-魁星-荣光，减少风行者、空行冷却时间，增加天衍阵影响范围，减少、大羿王冷却时间；

毒牙-虬枝-千年-绕梁-咫尺-奇葩，延长毒炎咒、缚神诀、如梦令、失魂引的效果时间，增加影响范围、减少技能冷却时间。

花仙对应的本职技能为：戮须子、留客住、梦梧桐、醉芙蓉、风行者、空行、固元术、天衍阵、荣光、毒炎咒、缚神诀、如梦令、失魂引。

花仙是典型的控制系法师，拥有催眠、定身、魅惑、出血等单体诅咒术或陷阱，但他没有十分彪悍的单体输出技能，因此花仙很考验玩家放风筝的技术，并不适宜新手玩家尝试。

烈山—弓神：

逐风-逆足-暮色-火灵-龙泉-浮波，减少技能冷却时间、延长目标减速时间、延长技能持续时间、多段击附加人物本体攻击力XX%；

星雨-烨空-天河-神陨-浩瀚，星芒、空灵闪、沧澜破、赤乌坠、影响距离增加，影响目标数增加，群攻技能冷却时间减少；

血峰-灼目-猎魔-技穷-极光-弦歌，增加部分技能效果，减少技能冷却时间。

弓神对应的本职技能为：星芒击、星月、星雨、空灵闪、沧澜破、赤乌坠、狼牙矢、眩光矢、退魔矢、轮回闪。

弓神大概就是传说中的魔射手，融合弓术与魔法战斗的职业。这同样也是非常考验操作水准的风筝流职业。虽然天书技能中并没有对应本职技能风行者，但这个提高移动速度的技能应该属于弓神的必修课。

烈山—兽王：

气旋-神目-钩齿-角弦-挥洒-锐金，增加自身攻击力、命中率、暴击率、爆击伤害；

凶狼-奎牯-威熊-玄龟-怒兽，召唤技能，分别是高爆率、高暴伤、高攻、高防、全面；

风萧-林滥-火烈-山隆-百变-灵体，疾如风、徐如林、侵如火、安如山增益效果、四个姿态冷却时间减少。

兽王对应的本职技能为：通明心、疾如风、徐如林、侵如火、安如山以及所有动物召唤技能。

综合来看烈山这个门派，感觉他的天书分歧很大，从控制法师到魔射手到召唤师，虽然都和法师沾边，但又是种类各异的法师。而且烈山的3个职业都很考验操作，相对来说也许兽王会容易控制一点，而且有宠物相伴，应该会有不少MM喜欢。

通过学习天书技能以加强本职业的部分技能，养成特点各异的人物来。由于天书技能各具特色，玩家也许不能满足于一种天书，相信富有想象力的玩家还能跨行修炼，养成双修乃至三修的BT角色来。









神裔烈山

神鬼传奇

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://sgcq.wanmei.com/

■河北 老鸭

《神鬼传奇》宝藏等你拿

《神鬼传奇》每一次版本更新，都会给我们带来重重惊喜。随着游戏不断深入，武器已经不再是玩家重点关注的热点，一些辅助玩家角色侧面提升角色性能的物品越来越受到人们关注。下面就请各位跟随笔者，看一看《神鬼传奇》“成神篇”中，到底有哪些新物品在等待着我们去挖掘。

问鼎“圣杯”

圣杯是这次新加入的物品，如果说它是什么圣物、或者说是权力与力量的象征，似乎有些过于空谈，咱还是老老实实的来说说它的实际作用吧。

圣杯分为两种姿态，分别用于提升物理攻击与魔法攻击，也就是说法系与近战系职业都有与自身职业相对应的圣杯。从目前得知的资料来看，无论是何品种的圣杯，其基本增加的数值都较低。要想提升圣杯的附加能力，就必须要对圣杯进行升级。而上升到高等级的圣杯，其发挥出的威力是相当惊人的。

接下来，就让我们从打造圣杯开始说起。

圣杯是通过生产系统来进行制造的，需要最低等级要求为60级，但是我们在35级的时候，就可以制造圣杯了。

当特殊品研制等级达到10级后，即可制作圣杯。

圣杯目前分为三个级别，分别为60级的铜圣杯、80级的银圣杯、100级的金圣杯。从当前玩家的等级情况来看，60级的铜圣杯属于过渡产品，而80级的银圣杯方为玩家重点关注的物品。要想制作圣杯，需要凯旋徽章、钻石、圣杯制作卷轴三种物品，需通过特定的副本才能获得。凯旋徽章的获得几率很低，目前主要是通过龙帝陵、幽灵岛、金字塔、熔岩魔城等副本来获取，而钻石是通过生产系统的原料加工等级达到10级后加工获得。在3种物品中，圣杯制作卷轴是最难获得的，黑暗侵袭、神龙岛副本内的Boss随机掉落。这种随机的获得方式大大降低了圣杯卷轴暴率，并且圣杯卷轴属于消耗物品，即每制作一个圣杯，就需要消耗一个相应的卷轴。所以对于全民都想装备上的圣杯来说，圣杯卷轴成为抢手物品也在情理之中了。

与其说圣杯改造，倒不如将其说成是圣杯升级更为确切。在亚特兰蒂斯广场的利翁（197,197）处，可通过类似装备升级的方式，将圣杯进行改造。改造圣杯的时候，玩家需要花费金钱与圣水。说到圣水，相信各位玩家通过这次新版推出的一些活动任务中，已经不会再陌生了吧？

在副本、活动奖励中，圣水的暴率还是较高的。其实，这也与圣杯升级时需要大量圣水有关。随着圣杯等级的提升，其每改造成功一次之后，在下次改造中，所需要的圣水数量就会增加。由此可见，圣水有着广泛的价值空间。改造圣杯的流程与升级装备如出一辙。前10阶的圣杯在改造失败后将受到降阶处罚而从+10升+11开始，如果改造失败，圣杯将会消失。目前来看，圣杯提升到+7还是比较容易的，+8到+10的过程中，成功机率开始大大降低。虽然在下方可以看到圣杯改造的成功机率，但每当看到个位数的成功机率时，你还会相信这次改造能成功吗？

这里，笔者推荐大家还是利用砸装备的那套理论吧，只不过这次垫手的是将装备换做圣杯而已。圣杯带给玩家的影响，从游戏全局来看，大大提升了玩家的攻击力，特别是高级圣杯。除了大幅度增加攻击数值外，还将直接增加角色总攻击值的百分比。由此我们也不难看出，圣杯仅仅是起到了提升攻击实力的作用。

疯狂“改造”

新版中推出的改造物品系统让玩家眼前一亮。普通的白色装备也能被改造成最多拥有三条属性的蓝色装备！这是怎么一回事儿？目前可进行改造的装备有：时装和圣杯。时装是通过道具商城来购买的，之前华丽的时装只能为我们带来视觉上的效果，如今通过改造系统，让时装不仅具有了华丽的外表，同时还能为游戏角色增加各种属性数值，着实让人意外。

相对于时装而言，圣杯的改造就让人更加兴奋了。本身圣杯就是直接提升攻击力的，而此番再对圣杯进行各种属性加成，无疑又进一步提升了圣杯对游戏角色的重要性。总之，改造系统对角色在各项能力特别是攻击能力、生存能


青丝垂挂


可爱魔女


红颜至尊


炎龙妃装

力两方面，有进一步的提升。

改造时装和圣杯的时候，都需要用到“虚空精华”，虽然说“虚空精华”是元宝道具，但也可以通过一些活动任务来获得，不过通过活动来取得的“虚空精华”都是初级的。“虚空精华”共分为三个级别：初级、中级、高级。

用它们来改造装备，将分别获得初级、中级、高级属性。从实际游戏数据来看，使用高级虚空精华对装备进行改装，其获得3条属性的机率较大，并且也较为容易达到属性的满数值。下面笔者就已表格的形式，将虚空精华对时装与圣杯改造时的各项数据，详细呈现出来。

物品等级	随机属性	
	时装	圣杯
初级虚空精华	初级虚空精华 物理防御1～20或魔法防御1～20	生命上限
	物理攻击1～30或魔法攻击1～30	魔法上限
中级虚空精华	物理攻击20～50或魔法攻击20～50	生命上限
物理防御	20～40或魔法防御20～40	魔法上限
	火元素攻击20～50	火元素攻击20～50
	冰元素攻击20～50	冰元素攻击20～50
	光元素攻击20～50	光元素攻击20～50
	暗元素攻击20～50	暗元素攻击20～50
高级虚空精华	物理攻击50～150或魔法攻击50～150	生命上限
	物理防御40～80或魔法防御40～80	魔法上限
	火元素攻击50～150	火元素攻击50～150
	冰元素攻击50～150	冰元素攻击50～150
	光元素攻击50～150	光元素攻击50～150
	暗元素攻击50～150	暗元素攻击50～150
	爆击几率1%	神圣一击1%
	幸运一击几率1%	幸运一击几率1%

通过此表不难看出，时装改造以增加攻击为主，无论是基础攻击还是属性攻击，都会让角色的攻击属性达到一个新领域；而圣杯强调了生命、魔法、属性攻击，更加突出了职业的技能攻击。所有给装备增加的属性中，无论何种品质的“虚空精华”，都只是给装备增加1～3条属性，并且所增加的属性数值也有不小的波动。如此来看，要想拥有一件3属性满属性数值的时装或者圣杯需要下一番苦功了。

霸道“符文”

所谓符文，就是将附魔符文上所具有的属性增加到相应的装备上。从目前符文的种类来看，涉及到的属性为攻击、抗昏、抗沉、抗冰、抗睡、提升移动速度、提升攻击速度、提升物理与魔法攻击。可以说，这些属性都是与日常战斗息息相关的。特别是在PK战中，这些属性不仅能让角色拥有更为强大的实力，同时还能对自身起到非常不错的防护作用。为此，笔者认为符文系统一定会在今后的各类装备改造中，占据很强势的地位。

附魔符文、符文宝石目前要通过胜利徽章来购买，而胜利徽章必须要通过在“上古遗迹战场”中来获得。为此我们也能联想出，附魔符文的珍贵性，特别是对于高级符文来说，必须要花费一番苦功才能拥有。附魔符文共分为八个级别，它们也可以通过类似宝石合成的形式，提升附魔符文的等级。

将X级附魔符文与一个X+1级的符文宝石进行合成，将得到X+1级的附魔符文，而五个X级符文宝石可以通过亚特兰蒂斯广场的狄安娜进行宝石合成为X+1级符文宝石。所以符文宝石成为整个附魔符文系统中最为关键性的物品。

附魔符文系统将会让目前的极品装备属性发生一些改变，让装备更加趋向战斗型。特别是物理系职业，由于攻击速度的增加，将大大提升单位时间内的累计攻击输出，尤其是针对刺客而言，最高8%的攻速提升，将会让刺客的整体攻击实力再上一个新台阶。

“成神篇”新增加的上述物品，全部都是以角色战斗性能为提升，自身防护为辅助，非常直观地来增加角色战斗属性的。同时也为玩家游戏角色的发展提供了新途径。通过这三大类物品系统，我们也不难看出，今后游戏中各种战斗特别是PK战将变得更加丰富多彩。特别是附魔符文的利用，将会对各种负面Buff发起挑战。如何合理分配属性加成、如何为角色增添属性，都将成为新的课题。是以全攻击为主，还是以提升自身生存能力为主，权衡利弊之下，超级角色的诞生也为之不远。P



糖果时装



探险队员





凤凰涅槃浴火重生

头条新闻

■《王者世界》新版上线



《王者世界》新资料片“远征北美”于9月9日正式上线。本次新版开放全新的北美大陆版图，增加纽约、温哥华两个新城市和牛仔、矿工、酒吧女招待等新NPC。随之开放的还有“达拉斯死亡禁区”“沉默的底特律”“阿兹特克古代都市”3个新迷宫区域和国家副本“加勒比幽灵船”，并出现“优雅的凯瑟琳”“电锯杀人魔”“魁札尔科亚特尔之王”“戴维琼斯”等共9个新的Boss。

同时，“暗黑狙击手”和“北方战士”两名全新佣兵将在新版本中加入。目前，只要弓手等级达到100即可选择转职暗黑狙击手，海盗战士等级达到100即可转职为北方战士。全新道具“拉斯维加斯欢宴套装”也同期上架。

伴随新版本的上线，官方还展开了“纽约争夺战”“远征军的征程”“远征者的宝藏”“远征军的祝福”“称号大挑战”和“周末嘉年华”六大活动，奖品包括实物、游戏道具、点数经验等。

■《新卓越之剑GE》新开包月收费版本



《新卓越之剑GE》9月14日正式开放新区激活，新区收费模式采取包月收费模式，这是第九城市目前运营的游戏中唯一一款使用包月收费模式。

这是《新卓越之剑GE》在已推出道具收费、全免费两种运营模式后再次推出的第三种运营模式。与前两种相比，包月版本将在经验累计、获取道具等方面有所区别。玩家除了可以获得相当于其他版本10倍以上的经验值奖励外，可以随意使用游戏中的金币道具。

目前，包月区初步定为60元包月，包季度还将有一定幅度优惠。

第九城市表示，一方面希望通过这种方式吸引不同消费行为的玩家，让他们选择自己可以接受的消费方式，另一方面在同一款游戏中运营不同的商业模式，通过玩家的选择程度也可以检验未来中国网络游戏最合适的商业运营模式，为公司整体的游戏运营提供重要的参考。

■阿迪达斯杯全国校园足球争霸赛



《EA Sports FIFA Online 2》于2009年9月23日举行阿迪达斯杯全国校园足球争霸赛。本次争霸赛以战队为单位，由战队队长为本队选择一所高校，则本战队队员即可代表该高校参加校园争霸赛。

凡是成功完成线上报名的战队队长可以获得绿色球员卡包1个（10张），战队成员可以获得蓝色球员卡包1个（10张）；成功晋级城市选拔赛参赛资格的战队队长可以获得200 000游戏金币和紫色球员卡1张，战队成员可以获得100 000游戏金币和红色球员卡1张。

月评

■九城大力体育营销?

在第九城市2009年第二季度财报中，如很多人所料，九城亏钱了。接下来九城的路会怎么走？我们先来看看九城手中有哪些牌，脱胎于MU的MUX、《卓越之剑》、力推的《王者世界》和《EA Sports FIFA Online 2》，再加上《名将三国》等3款自主研发的原创作品以及新签下来的《三国群英传2 Online》。《王者世界》很难成为第二个WoW，能否重现MU辉煌的MUX还是未知数，《三国群英传2 Online》上代产品口碑不错，但新作还无法见到，所以重担明显在《EA Sports FIFA Online 2》肩头，九城也确实是如此做的。

最新消息显示，《EA Sports FIFA Online 2》已经与切尔西足球俱乐部正式展开合作，切尔西亚太区业务发展负责人Ben Wells、EA亚太区副总裁兼总经理Chris Thompson、第九城市副总裁沈国定都对此发表了公开言论。



我们很难从这件事推断出九城与EA现在到底走得有多近，但可以肯定的是这种体育营销是建立在双方紧密合作的基础之上的。体育营销是很多行业都会采用的战略模式，比如我们熟悉的三星，就是通过一次成功的体育营销一举奠定了今天的地位。九城能否把这颗球踢入网还不可知，但这种营销方向却是可圈可点，尤其这里还有EA的影子，意味就更加深远了……



体育营销是个虽然常规却总很有效的手法

名将三国

●制作：第九城市 ●运营：第九城市
●游戏类型：横版过关 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://www.wofchina.com/

■上海 散华

《名将三国》初期赚钱秘诀

不管什么游戏，在一开始，我们的角色总是囊中羞涩，一穷二白，典型的无产阶级，除了新手武器、新手装备，不管啥好东西都买不起。这个时候，我们就要想着赚钱啦！想在网游中做有钱人，首先你要学会观察，良好的洞察力会让你觉得，其实赚钱真的很简单。

任何成功的商人都是靠慢慢的积累才有日后的风光，不要小看地上躺着的几两小银子，俗话说得好，积少能成多，只要平时注意积攒，第一桶金定能轻而易举。同时，路边的小箱子也不要轻易放过，里面藏着的大量银子急需你的认领哦。银子、材料、任务物品（财宝）、各种书籍，不仅能让你获得额外经验值，还能将多余的材料卖给高级玩家获取大量金钱。

商人必备 小商品大商机

玩过网游的都会明白，游戏会分前期、中期和后期，当然赚钱也是这样。赚钱最重要的是大量搜集大部分玩家所要的东西，而这些东西的需求量也会随着游戏内大部分玩家的等级变化而变化的。《名将三国》中也有一个类似于DNF的炉岩碳一样的东西，叫做天命符石。可能很多新手玩家在刚进入游戏时对于这个东东完全摸不到头脑，甚至于当做垃圾卖掉了，玩过DNF的玩家可能没有人会认为DNF中的炉岩碳是值钱的东西，但是在《名将三国》中的天命符石绝对是贯穿全游戏的赚钱良方。

垃圾变卖 只卖对的不卖贵的

首先我们来确认什么叫垃圾：1.白装，2.用不上的绿装，3.其他职业高等级稀有装备，白装获得比较简单，每次进入关卡都会获得相当数量的白装；绿装的获得主要靠击杀Boss；紫装可通过宝箱、摇奖等RP触发方式获得，属于可遇不可求的稀有装备。

关于白装：《名将三国》任务奖励的装备，完全可以满足玩家前期对装备的需求，所以在关卡打斗获得的白装没啥机会能入你的法眼；其次，白装分解的大部分材料都是无色灰尘，对于出入江湖的小喽啰来说作用不是很大，并且分解低等级蓝装的同时也会分出一定的无色灰尘，完全可以满足前期角色对此类材料的需求，所以白装的最佳归属还是商店！

关于用不上的绿装：绿装又名套装，击杀Boss有一定几率获得。除本职业对应的套装外，其他的绿装都可以在游戏设置的竞技场里进行拍卖（6级即可进入第二章在拍卖行商人处进行拍卖），绿装都为装备绑定，一旦在自己身上试穿过，便不能进行交易，所以装备时请注意；当然被自己淘汰或不小心穿戴错的绿装也可以在分解商人处将装备分解为材料，需要注意的是：5级的太平套不能分解。

关于其他职业高等级稀有装备：目前紫色装备即为稀有装备，稀有装备的属性较其他装备好，所以自己用不了的装备可以在拍卖行进行拍卖，分解稀有装备虽然可获得高级材料，但对于初出江湖的新手来说不建议分解，毕竟银子才是王道。

稀有装备获得的主要途径有：1.关底评分在B以上都能获得一次摇奖机会，摇奖有一定几率获得稀有图纸和稀有装备；2.开启关卡中掉落的宝箱，有机会获得稀有图纸和稀有装备；3.通过稀有图纸的描述找到相应的材料进行合成，消耗图纸及材料就能获得相应的稀有装备。

清扫道路 善用重复任务

前期最重要的赚钱方式当然还有任务赚钱啦，去各处接任务，完成之后不但有经验值奖励，而且也有不菲的金钱收入。一边升级，一边把所有的剧情任务完成，一边赚钱，真是一个不亦乐乎的过程。《名将三国》的任务系统是极其丰富的，除了在城里跑腿的任务以及必须完成的剧情任务之外，还有可反复接受的任务，这些反复任务正是玩家的金钱来源！例如在反董卓联盟中的军需官公孙越就是这样一个送钱的家伙，“十八路诸侯联盟每日粮食消耗数以万计，每天都有各地诸侯来找我索要军粮。”他一边向玩家诉苦，一边给出手头的不少类似“收集虎头徽章”以及“筹备军刀”之类的任务。如果有耐心不停去接这些任务反复在关卡中完成并交付，相信发一笔财不是什么难事。P


勿以“利小”而勿拣！


天命符石可千万不要卖啦


大家来积攒RP吧！


做任务也是赚钱的方式之一

奇迹传说MUX

●制作：第九城市 ●运营：第九城市
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：开发
●官方网站：http://mux.the9.com/

■上海 斂衽

《奇迹传说MUX》十六大特色

《奇迹传说MUX》故事发生一块遥远的奇幻大陆，英勇坚强的人类、宁静唯美的精灵、高傲神秘的艾卡，3个种族在一次巨大的变故后，卷入了一场激烈的战争，昔日的和平被打破，利益与信仰在血和火中交锋，而在烽烟的背后，一个巨大的阴影正缓缓地吞没大陆，阴影的背后，隐藏的是……玩家可以选择3个种族中的任何一个展开自己的传奇。

三大种族 六大职业

游戏提供了6种职业供玩家选择，目前开放的职业有4种：剑士、刺客、魔法师和弓箭手。手持重剑的剑士拥有睥睨一切的狂傲，他们不知道怯懦为何物，面对强劲的敌人，他们只会给你一个答案：冲锋，然后用手中的重剑将他们毁灭。刺客是生活在黑暗中的舞者，他们与死神为伴，用手中的双手刺刀收割着生命，战斗于刺客来说更像一门艺术，杀戮的艺术。魔法师掌握了元素的力量，并将它们化作战斗的武器。在魔法的绚丽光芒下，任何邪恶都无处可逃。越来越多的勇士加入了弓箭手的行列，灵敏的动作、精准的射击，弓弦响处魔族闻风丧胆。

三族鼎立 烽烟四起

身处奇迹大陆，剑与魔法不仅仅要用来捍卫种族的荣耀，还要为对抗邪恶的魔族。烽烟四起的大陆处处埋藏着危险，变强是乱世之中唯一的生存之道。三族鼎立的独特局面，瞬息万变的战争形势，再加上战盟-声望-国战三位一体的战争体系，令《奇迹传说MUX》的对抗有了无数种可能。当你从草莽中崛起，可以逐步建立自己的势力，带领自己的兄弟征战四方。当你的威望征服了所有人，你将成为众望所归的族长，带领族人将敌人踩在脚下。

精致场景 美轮美奂

作为一款奇幻背景的游戏，《奇迹传说MUX》展现给我们的是一片古老却又充满奇迹的大陆。暴风与雷电肆虐的高地上盛开着血色花朵，巨大海浪在岸边凝成流光溢彩的冰雕，寂静的海滩上沉睡着巨大的骨骸……这些场景都是由3D模型构建而成，从高大的神殿到柔弱的小花，每一个环节都经过了美术人员的精雕细刻，力求将奇迹大陆的风貌完美地呈现在玩家面前。

精彩副本，随心所欲

网游是什么？打怪练级刷装备？副本是什么？继续打怪练级刷装备？如果你这样想，就大错特错了。《奇迹传说MUX》各种玩法、结构的副本，让你告别一成不变的打怪练级，体验多种游戏模式给你带来的惊喜。TD塔防、巷战、解救人质……精彩刺激的副本挑战着你和你的伙伴们的智慧、勇气、想象力。单纯的杀戮无法帮助你取得胜利，技巧和策略才是取胜的王道。副本的奖励会根据你的战绩调整，而副本本身的难度也会随着所属城市的等级而变化。

众志成城 卫我城池

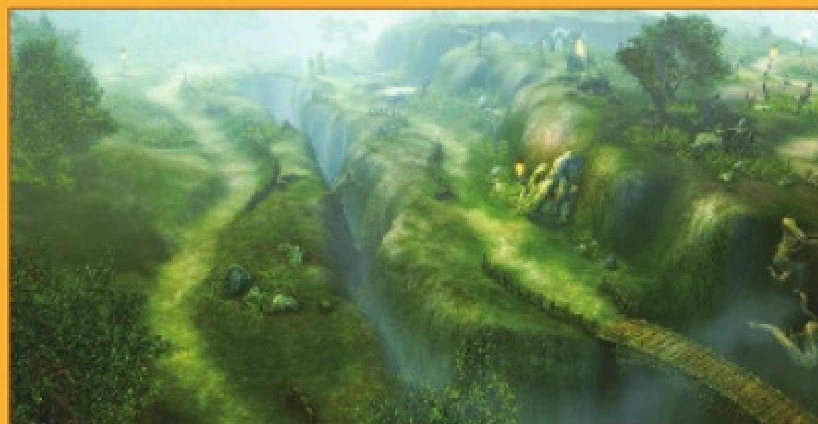
想建设属于自己的城市吗？在《奇迹传说MUX》里，不论是种族城市，还是可争夺的城市，都可以改建升级。玩家可以通过“奉献”为城市积累财富，当财富积累到一定数量时，就可以为城市进行升级。

升级后的城市外观会变得更华丽，还可以为城里的玩家提供特殊的资源产出和更高品质的商品。很多高级任务在城市升级后才能触发，而副本难度和奖励也会随着城市等级的提高变化。对城市升级还可以让你的城池变得更坚固，守卫的数量也会增多。当攻城战发生时，高级的城市可以召集更多的城防军，修建更强力的防御塔。

战盟云起 横扫大陆

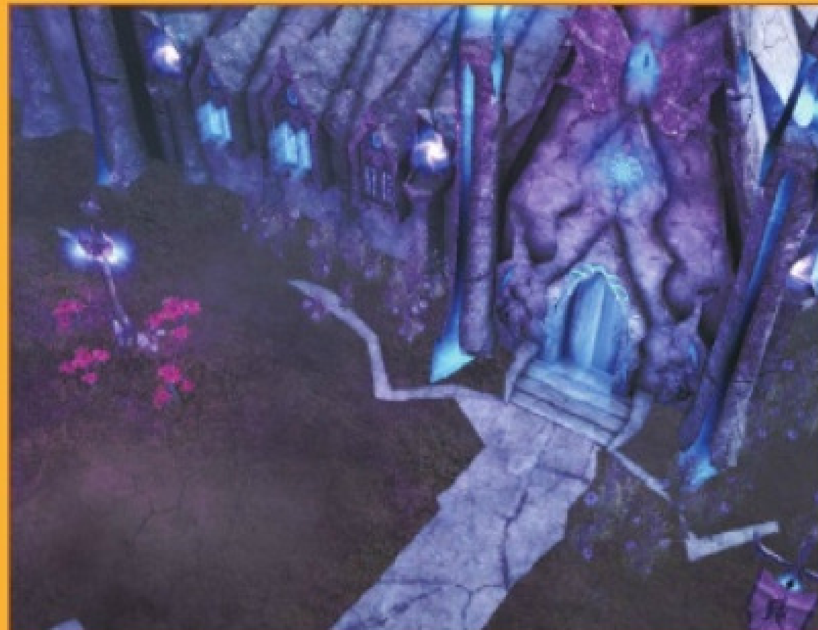
善于单打独斗的固然是英雄，但是，能带着一群人横扫大陆的才是王者。如果你想成为王者，那第一步就是建立自己的战盟。当你到达一定等级时，就可以申请建立战盟，战盟的名字和标志都可以自行设计。战盟拥有专属频道和专属仓库，供你和你的兄弟共商大事，储备军粮。

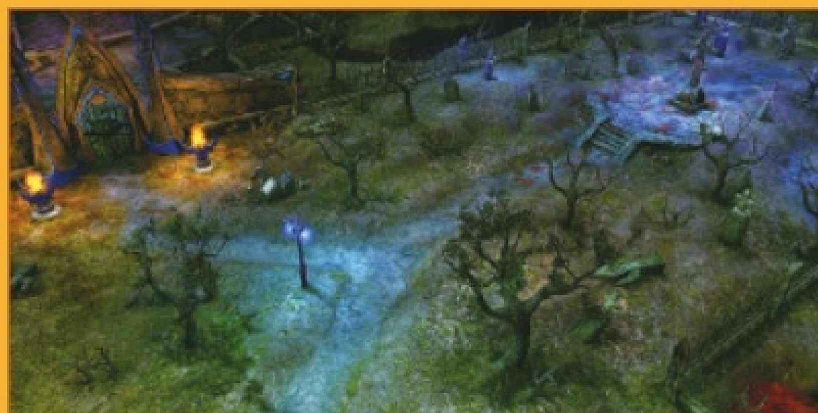
你可以和兄弟一起，通过战盟战争和战盟专属任务积累声望，当你的声望达到顶峰时，便有资格参与族长的争夺。即使你不想称王称霸，战盟依然是一个不错的选择。在这里，你可以跟志同道合的朋友一起，结伴走过大陆的山山水水，拥有只属于自己的坐骑、服装和技能，那些试图伤害你们的人或许会因此遁去，因为他们知道，当你们联手时，阵线牢不可破。


精灵居住的丛林


人类村庄


艾卡居住的冰原


阴郁的大地上，废弃的神殿游动着诡异的魔光


这片充满死亡气息的土地会不断涌出魔物

天罚降临 谁能独存

在《奇迹传说MUX》的世界里，每个人的一举一动都无法逃离诸神的视线。他们会以“善恶值”来衡量人们的行为，那些与恶魔走得最近的人将遭到天谴，他们不仅会被全城通缉，同时也可能直接被诸神“雷”到，但同时这些人也可能得到恶魔的眷顾。想象一下全身装备属性提升的无上快感吧！你有实力无视诸神的惩罚站在世界的顶端吗？你有勇气回应那来自天空的挑战吗？

战甲万千 恢宏壮观

工欲善其事，必先利其器。想在战火纷飞的大陆上纵横，一套精良的装备必不可少。《奇迹传说MUX》的装备通常以“套装”的形式存在，每个套装可以分为头盔、护腕、胸甲、战靴、披风、肩甲几个部分，每一个职业的套装都构成一个系列，它们被称作“职业套装”。另外，每个职业还有属于自己的“独立套装”，独立套装的外形比职业套装更绚丽，属性加成也更出色，当玩家集齐几套独立套装时，不但可以同时穿着这些套装，还会获得额外的属性加成。

排名系统 丰富全面

是谁在奇迹大陆的杀人如麻？是谁在奇迹大陆一掷千金？是谁在失败中屡屡站起？是谁在草莽中一鸣惊人？丰富而全面的排名系统，让你和你的战盟拥有更多“出名”的机会。是善名还是恶名，红名还是蓝名，一切都由你自己作主。

坚甲利器 华丽升级

玩家还可以通过升级、追加、改造等方式提升装备的品质。在游戏的过程中，你可以得到各种各样的宝石。这些宝石，你甚至可以将一把普通的重剑打造成绝世神兵。当你的装备升级到顶峰的时候，还会出现意想不到的华丽特效。

离线聊天 独一无二

你是否曾为挂机占据太多资源郁闷？你是否曾因下线而错过精彩活动遗憾？《奇迹传说MUX》独有的离线聊天系统，可以让你在离开游戏后，用游戏中的角色继续跟其他玩家交流，并及时获得拍卖行的信息。只要扫一眼，你就可以知道游戏世界里的变化，只要吼一声，你就可以及时救战友于乱军之中。

同城交友 其乐融融

想知道你的身边有多少朋友在跟你一起玩《奇迹传说MUX》吗？想结交更多同城的好友吗？《奇迹传说MUX》带给你的，不仅仅是游戏的精彩，同样，它也为你提供了一个交友的平台，所有人都可以在个人信息栏里完善自己的资料，让更多的人了解你，让友谊不再受困于距离。如果你们恰好处在同一城市，只需一个周末，你们就可以享受面对面探讨游戏心得的乐趣。

剑技魔光 斗破苍穹

在《奇迹传说MUX》的世界里，最耀眼的不是阳光，而是剑芒，最绚丽的不是烟花，而是魔法。畅快淋漓的剑技，争奇斗艳的魔法，强烈的视觉冲击令人应接不暇。更有独特的幸运技能，当你的幸运值达到一定程度时，就可以发动强大的幸运技能，震撼人心的效果，让你的敌人在惊叹中灰飞烟灭。

贴心设计 轻松上手

为了最大程度降低上手的难度，《奇迹传说MUX》新增多项贴心设计，详细的帮助系统，贴心的tips，配合强大的寻路系统，让你轻松地融入波澜壮阔的传说画卷，再也不必对着一大堆按钮心烦，更不必为了寻找一个药剂师迷失在大陆的荒野。游戏中的操作也极度人性化，除了各种快捷键，更有一键换装轻松切换装备，真正做到一秒钟披挂上阵。而头像右键菜单让你不再为记不清纷乱的符号头疼。游戏中还设有活点追踪系统，为你指明仇人所在的方向，帮你实现千里追杀的梦想。

虚拟世界 真实人生

当你面对着陌生的世界时，你是否期盼，有一个耐心的导师引领你走出不知所措的境地？当你邂逅你生命中的另一半，你是否想挽着他（她）的手，在鲜花与祝福中合为一体？是谁在危急的关头帮助了你？是谁在危难的时刻的暗算了你？导师、伴侣、好友、仇人……在奇迹大陆这个虚拟的世界，你体验到的是丰富的交往，真实的人生。

单服五万 技术领先

在技术上，《奇迹传说》采用自主研发的大型网游服务器平台，单张地图支持超过3000人同时流畅战斗，展现出前所未有规模宏大的内容。《奇迹传说》服务器可以让超过5万名玩家在同一个世界里展开自己的人生，带来最震撼的游戏体验。P



阴森的监狱里刑具林立



浪漫的天空之城，婚礼举行地







华丽的技能效果

头条新闻

■《梦想世界》“夺宝奇兵”正式开放



《梦想世界》继“天选之战”之后，隆重推出第二部资料片“夺宝奇兵”，以冒险寻宝为主线。

全新迷宫是新资料片的重头戏，说到这里，估计有玩家心存疑问“不是已经有过迷宫了吗？”那么请重新认准“全新”二字，这绝对是重点中的重点。新的迷宫地图无限延伸，也就是说没有尽头。此外，迷宫的布局、场景、怪物、宝藏全部随机生成，每次都有新面目，保证不会缺少新鲜感。地图更为庞大而精密，一改以往一人带队众人看戏的局面，现在你我他都是主角，组队进入后人人都能独立冒险寻宝，必要时又可召唤队友共同作战。

同时，在“夺宝奇兵”中有了新流派——暗器，并针对老玩家推出打孔和八卦石镶嵌，提供全新等级任务。

■《逍遥传说》首个副本“大闹天宫”



《逍遥传说》推出第一个副本“大闹天宫”。多益表示：“这次副本的开发，历时数月，凝聚了《逍遥传说》所有工作人员的心血，副本将再现原著中勇闯天宫、大战瑶池的经典情节。”

多益指出：“‘大闹天宫’的剧情由齐天大圣带领玩家进入天宫展开。蟠桃会举行在即，众仙女轻歌曼舞。好战的大圣跟巨灵神话不投机，接着又跟九曜星君杠上了，打斗喧哗，引起更多天兵天将围观，眼看阻止大圣不成，唯有大动干戈，大有人多欺负人少之势。威名赫赫的四大天王、哪吒、二郎神等都将粉墨登场，喜战好胜的玩家，不愁没有地方一展拳脚。”

多益认为：“副本玩法非常多样，玩家与相关NPC对话就会触发剧情，除了常规战斗，还会遇到阵法和迷宫。冲关到最后的玩家还能见识到诸神乱舞、群起攻之的天界百态。副本按难度分为普通级、勇士级、英雄级，成功通关才能进入下一级别的挑战，挑战越难奖励越多。”

■《梦想世界》新玩法“遛宠”



多益表示：“《梦想世界》中‘玩家之家’系统一直广受好评，有鉴于此，开发团队推出由‘玩家之家’庭院衍生而来的创新玩法‘遛宠’，这是一个培养爱心和耐心的休闲任务。从名字上可以理解，以往一直家里蹲的小动物，将能够摆脱束缚，一尝和主人上街玩耍的乐趣。”

多益表示：“在家里将增加新设施‘宠物之家’，原来生活在庭院中的各种活泼可爱的小动物，可以选择性地移动至宠物之家，进行进一步培养。‘遛宠’系统玩法最特别之处，在于任何人不但能够培养自己的小动物，还可以通过NPC访问好友的宠物之家，帮助其培养小动物。一旦小动物们的属性满足条件后，主人即可带着心爱的小宠物上街接受任务。‘遛宠’任务需要由多位好友组队协力完成，每位队员解决一个事件，其余队员也会同时获得奖励。”

月评

■ 多益也副本

现在已经很难考究“副本”这一概念究竟是谁最先发明，只能说是WoW将其发扬光大，以至于现在的网游或多或少地都会以此作为卖点。不过副本也是为游戏服务，WoW这种以Raid作为游戏核心的作品，必然会出现“抢Boss”事件，尽管这是一种保持游戏生命力的手段，但成天在游戏中、游戏外骂架似乎也没什么意思，所以副本可以很好地解决这一问题。

也就是说，副本只是“表”，核心才是“里”，有无副本并不是判断一款游戏优秀与否的充分条件，为副本而副本就显得有点可笑。

《逍遥传说》这次的“大闹天宫”副本明显是一个新加入的装备“获取方式”，通过“大闹天宫”这个主题，为玩家提供新的游戏体验，而不是鼓励玩家PK借此提升粘着力，所以以副本形式表现是个明智选择，毕竟大部分玩家不想在打装备之前先为了个Boss的归属权打上一天。

《梦想世界》中的“遛宠”系统值得肯定。我们知道，游戏中大部分人都喜欢追求“更强”，所以几乎所有游戏内容都是为了这一目的而服务的，而“纯粹”休闲、完全不会增强玩家战力的内容并不多见，但随着时代变迁，网游玩家的变化，更多不需要那么“认真”的内容正在被越来越多人关注，尽管目前还只是“锦上添花”，仍希望这些“花”可以越开越旺，毕竟游戏是一种休闲，而不是另一片战场。P



这个主题副本更像是一个任务

逍遥传说
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：收费运营
●官方网站：http://xy.henhaoji.com/

■广州 黄剑

《逍遥传说》大闹天宫副本初探

《逍遥传说》终于也推出了副本系统——大闹天宫。这个副本分为普通级、勇士级、英雄级3个难度级别，要破四大天王的拿手绝技乾坤八卦阵，还需熟悉阵法按部就班；被困于哪吒的玲珑宝塔，智寻燃灯方可破塔而出；同样精通七十二变的二郎神，召来众神群起而攻之，又要如何应付？

第一关——初入天宫斗巨灵

大闹天宫的副本进入点是长安城（212,173）的老马猴，初次进入副本之后所处的场景是天宫，一开始巨灵神会询问嫦娥和众仙子舞蹈是否已经练好，嫦娥在给予其肯定的回答后与众仙子在天宫翩翩起舞。就在这个时候煞风景的孙猴子出现了，吓跑了众仙子，巨灵神大怒，孙猴子当然也不是好惹的主，大战一触即发，这场战斗也宣告着副本的正式开始。

第二关——智破乾坤八卦阵

四大天王分别是东方持国天王、南方增长天王、西方广目天王、北方多闻天王。当孙猴子遇上了四大天王后，四大天王问孙猴子是何人，居然敢在天宫中闹事，孙猴子相当嚣张地对着四大天王叫嚣道：“俺老孙就是齐天大圣。”引来四大天王一阵狂笑并说道：“我们四兄弟打遍天下无敌手，尚不敢以齐天相称，你一毛猴居然如此狂妄。”孙猴子听后当然不爽，回应道：“俺就狂给你看，你们4个一起上。”一场恶斗在所难免。当然打的是我们，他摆造型就OK了，接下来马上被传入阵内。进了乾坤八卦阵，会看见周围8个天王造型的NPC，中间位置有个天玄道人，这一关有两种破法，古语说到一力降十慧，用蛮力破阵，只要随便点到其中3个天王并击败他们就可以出阵，另一种是记住那8个天王的数字，以及移动后的位置依次点击就破阵，不过这样破阵还必须击败天玄道人。


孙猴子出现，吓怕众仙女


四大天王的八卦阵

第三关——九曜星君

在战胜了四大天王后，孙猴子颇有无敌寂寞之感，想去天庭找找别的天神来点刺激。在天庭一阵闲逛，被九曜星君拦住了。

这一关没什么取巧之处，硬打就是，不过有个小窍门，如果队伍里有封系的话可以先封饕餮，不知是否和我的感觉有关，副本中的饕餮都比较容易封而且血多攻高，大家不妨一试。在击败九曜星君之后，那厮便推脱有事跑了，惹来孙猴子一阵讥笑，天庭看来真没什么人了，这群小菜都挺好捏。


九曜星君

第四关——哪吒

哪吒，传说中托塔天王李靖的三子，幼时曾大闹东海，斩杀东海三太子，相信大家对它的事迹应该很熟悉，以我个人的看法哪吒在很多地方与孙猴子都是蛮像的，都有些叛逆、调皮、不服输，无怪《西游记》中后来他们两人成为了好友。废话不多说，该打还是要打，副本中哪吒率领风师雨伯、千里眼顺风耳等一众天兵天将来与咱打斗，在经历了几百个回合之后，终于是智勇双全的我们获得胜利。但是人家有宝贝，无奈之下还是被压在了李天王的玲珑塔下。

第五关——玲珑塔

被压在玲珑塔下后，五人组中有3个玩家必须在20分钟内达到大雁塔7层才能完成任务。任务开启后，大雁塔中会出现各种妖怪阻拦玩家前进，而且每层都有两个传送点，一上一下，这个玩法与幻境寻宝颇为相似，在塔里每个层次都有可能出现宝箱，玩家可以点卡宝箱获得奖励，当然这些都是要靠人品的。在有3人到达7层后就可以点击燃灯出塔，这一环任务结束，接下来哪吒会寻求二郎神的帮助。


哪吒要出动玲珑宝塔

第六关——杨戬

跟在哪吒的后面屁颠屁颠跑到二郎神面前。二郎神可以说是家喻户晓，算是中国神话中的名人，描写他的各种影视作品颇多。当然在这里还是得打，不过哮天犬没出现，二郎神带着雷公电母以及九天玄女等大牌出场了，在经过一番恶斗之后，当然还是以我们胜利为结尾啦！杨戬在战败之后便要众神一起捉拿孙猴子，真是不公平……不过现在也不流行单挑，我们也理解。最后这场战斗就是前几关老大的集合，取得胜利后副本正式结束。P

梦想世界
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■广州 亢龙有悔

《梦想世界》资料片“夺宝奇兵”

《梦想世界》近日推出了其最新资料片“夺宝奇兵”，增加了金字塔迷宫等新玩法以及全新流派——暗器。作为从公测开始一直扎根在《梦想世界》的老鸟，千等万等终于等到了暗器出场，当然在资料片推出后的第一时间就去体验了一把。



金字塔迷宫冒险 夺不完的财宝

众多新内容之中，古埃及金字塔迷宫是“夺宝奇兵”的重头戏。虽然在上一部资料片“天选之战”里也有随机迷宫玩法，但金字塔迷宫的系统是完全不一样的。最大的区别在于，旧版本的迷宫，当打败Boss开启宝箱以后便算告一段落，而新版本的迷宫中没有固定的Boss要打，主要的目的是探集在迷宫里散落的各种宝物——一路夺宝的快意。

进入金字塔迷宫前需要首先和同伴组队，金字塔迷宫采用了随机生成方式，每一次进入，迷宫会进行一次刷新，宝物的位置，种类将重新生成，很可能这一次在迷宫里找到的宝物，下一次就未必能遇到。万一有眼不识泰山，将稀世至宝当凡物放弃了，那岂不是要捶心口，各位玩家可真得带眼识“宝”了。

组队进入迷宫后，任何队员都可以暂时离队自由行动，当然挂在队伍上等队长带也没问题。个人探索会有更大的自由度，如果发现了宝物，可以选择把宝物据为己有，或者让同伴过来取。每个人进入迷宫时，都会得到一本手札，当取得宝物的同时，宝物的信息便会自动记录到手札里。即使宝物不是自己拿取的，也可以把宝物的信息记录到手札了。别小看手札里的信息，它能够换取由“冒险家行会”提供的奖励。但是也别以为手札可以随便记录，每一次进入迷宫，手札只能记录十条信息，哪些宝物价值高哪些价值低，在取舍前最好有个概念。

虽然可以自由行动，但是迷宫内危机还不少，笔者曾经尝试选择单兵匹马和怪物战斗，遇到强大的怪物时会较吃力，甚至有失败的可能。这时可以使用道具召唤同伴前来帮助，不过如果你组的是野队，同伴是否愿意帮忙就要看运气了。

据说，金字塔迷宫里有超过100种的宝物是可以被收集的，但是在每一次探索个人的携宝数量有限，如何取舍宝物在寻宝过程中变得十分关键，同时也很考验个人的眼光和记忆力。

在收益方面，金字塔迷宫算是新内容中获益最多的地方。在迷宫中获得的宝物，如果捐赠给冒险家行会，还能提高自己的行会声望，消费行会声望可用于兑换一些珍贵的物品。

潇洒新流派 暗器闪耀登场

种类繁多的流派和招式一直是《梦想世界》备受赞赏的原因之一。在“夺宝奇兵”中，又新添了一个新流派——暗器，使流派的总数达到十一个。笔者大号是佛术士，由于不能通过职业切换直接体验新流派，但对暗器又有莫名的好感，所以还是第一时间练了一个暗器的新号。

在“夺宝奇兵”中，暗器被定位为物理攻击流派，和刀、剑、枪、拳、


冒险王你好


整装待发


迷宫地图采用随机方式


金字塔迷宫里有超过100种宝物供收集

笔五大武器并列。作为新流派，暗器有点儿“霸道”，选择暗器作为主流派的话，便无法选择第二种武器作为主修，不能不说是一点遗憾。

暗器的攻击力和其余五种兵器可谓不相伯仲，并没有因为是新流派而拥有特别强大的攻击力，基本保持破坏游戏的平衡性。不过，这不代表暗器没有自己的特色。跟其他“老”兵器相比，暗器对敌人造成的攻击伤害相对稳定得多，只要对象不变，几乎可以预测下一个同样的招式能造成多少伤害。可以预计，在未来的攻防战术中，暗器将会逐渐担任实施最后一击的角色。

众所周知，暗器的特点是神秘诡异，杀人于无形，出手的快慢和出手的时机往往直接影响伤害效果，这一点在游戏里得到了比较确切的体现。角色的敏捷属性的多少，将直接影响暗器的使用效果。因此，在人物的配点方面的要求更加简单明确，而一向追求攻击力和速度的笔者，在加点上更是实现了统一。

暗器，暗器，就是不露人前的武器，如何表现暗器是笔者一直比较疑惑的问题，原来《梦想世界》的美工们采用了类似手中的一团真气的方式来表现暗器的属性。同样，暗器的施放过程很迅速，让对方难以发现，否则如何杀敌于无形之中呢。招式上的表现没有让笔者失望，加入了大量动画光效和出招动作。笔者最喜欢“天女散花”及“日月无光”两招，前者是两个冰蓝的水晶女妖一边翩翩起舞，散下漫天落花，华丽至极；后者是一小片血红化作血色五爪，覆盖天地，日月无光。

装备强化新追求，武器升阶新花样

在资料片中有没有让自己变得更强的方法？这个问题相信所有人都很关心。区别于以往的情况，“夺宝奇兵”没有推出更高级别的强大装备，反而是在装备强化上“玩花样”。

“夺宝奇兵”中推出了名为“装备打孔”的装备强化法。虽然装备打孔类的系统已经不算新鲜事，但是配合八卦石的镶嵌，在能力提升方面有更丰富的潜力可以挖掘。

首先必须先给装备打孔，据说任何装备都能够打孔，每件装备均可打孔1到3个；打孔之后，便可以往装备孔里边镶嵌八卦石，从而达到提升力量的目的。八卦石一共有8种，不同种类不同数量的石头镶嵌进装备里，能够不同程度提升装备得的实力。

镶嵌一颗八卦石，装备属性只能得到轻微的提高；镶嵌两种八卦石，装备属性能得到中等提升，并有可能形成特殊卦象，取得特殊能力；假如镶嵌3颗八卦石，装备属性能获得最大提升，同样有可能形成特殊卦象，取得更为强大的特殊能力。

由于装扮打孔需要花费一定的金钱，碍于经济能力，笔者暂时只尝试了一颗八卦石的镶嵌，属性提升不是太明显。经济能力允许下，镶嵌两颗是比较划算的选择，毕竟卦象所带来的特殊能力跟轻微的属性提升相比，相当吸引人。

充实有趣的休闲玩法

说完一些较为刺激的玩法，最后说说休闲类的。在“夺宝奇兵”中，加入了一场《梦想世界》的剧情大戏：伏魔录。从30级开始，几乎每次升级都能够获得一个任务。任务以《梦想世界》里的著名种族：狼、兔、天、魔为主人公，故事内容是讲述他们的历史和种种纷争的起因。伏魔录预计有100多个任务，剧情环环相扣，做任务的同时，可以顺便了解梦想大陆上各个种族的渊源以及各种纷争的始末，感觉就像在书写小说一样，丰富多彩的剧情读来津津有味，等级奖励也相当丰厚，即使是笔者90级的角色，完成50多级时的任务，经验奖励也非常不俗。

另一项有意思的新系统是全新的召唤兽幻化系统。在幻化的力量下，召唤兽并不像一般的游戏那样，站在你身边与你共同作战，而是幻化成类似“灵”的状态，神出鬼没地在角色身后一声不响地跟随。这种类似于灵魂出窍的召唤兽“幻化”，更像是人物与宠物灵魂合一的产物。幻影跟随在《梦想世界》里是头一回出现，称得上是独一无二的新“装饰”。

幻化系统需要搜集适合幻化卡。将幻化卡放置于九宫格内，排列出不同的队列，可以让幻化卡的效果得到加强。如果用不同的颜色种类的卡相搭配，带来的效果也大相庭径，唯一相同的，是使用者的实力将得到大大增强。

《梦想世界》的新资料片“夺宝奇兵”，休闲刺激兼而有之。新迷宫系统的扩展性较大，应该是为日后进行扩展开发所作的准备。丰富的收集要素很容易让完美主义者难以自拔。暗器流派新鲜感十足，等级任务和装备打孔提供了更高的追求。







暗器效果



满天花雨



天女散花

头条新闻

■《天龙八部》正式版上线



9月23日，《天龙八部》正式版上线。新版本中加入新场景“清源山”、新暗器“冰魄银针”、新副本“12杀星”。游戏中的九大门派增加80级新技能、二代新神器和三代装甲坐骑。

此外，《天龙八部》正式版还加入奇遇系统，玩家参加“珍珑棋局”“连环副本任务”“贼兵入侵”“偷袭门派”4个活动有可能触发奇遇事件。新增“除恶天劫楼”活动、周薪系统、武魂系统等全新内容。

在由《天龙八部》代表所有玩家认养的两只名为“天天”“龙龙”的大熊猫，成为《天龙八部》正式版的吉祥物“代言人”后，熊猫时装、熊猫宠物等众多跟熊猫有关的游戏内容也出现在正式版中。

为庆贺正式版上线，《天龙八部》全国666城市巡回送礼活动也全面启动，工作人员将在全国遍布十几个省级行政区的666个城市中发放限量的财富套卡。玩家们只要在附近网吧中就有机会获得。财富套卡内含价值666元人民币的实用道具和赠点，包括门派时装、新手套装、特别珍兽、元宝赠点等。

■《古域》启动第二次封闭测试



《古域》第二次封闭测试于2009年9月24日开始。新版本中，加入了黄龙国、逐鹿莽原、青龙大荒、百目天眼湖、九黎巫咸山等更多场景地图，开放全新的完整主线任务，新职业“时空能源运输专用车驾驶员”登场，首创的“全副本即时制”战斗模式也在二次封测中亮相，同时还有转生功能、声望系统、明雷Boss系统等新增功能。

另外，《古域》对之前已有的系统进行了优化调整，其中包括职业技能、灵兽系统、装备系统、稀有道具，增加系统制造店和商店、药品、生活技能、活动、副本、经济等，“能源运输”“智力大挑战”“夺宝奇兵”“私掠者入侵”等新的线上活动也随二次封测一起展开。

■《刀剑英雄2》不删档终极内测开启



《刀剑英雄2》于2009年9月9日开启不删档终极内测。凡注册《刀剑英雄2》的用户均可直接进入游戏，无需激活帐号。目前已经开放了沙场点兵、斗破苍穹、紫禁之巅、斗罗大陆网通电信4组服务器。终极内测开启帮会奖、好友奖、冲级奖，获奖玩家可得到坐骑、道具等奖品。

学习任意生活技能即可开启聚宝盆玩法；新增在线领奖功能，活动期间所有新建角色的在线时间达到指定时间就可以领取奖励；新手禹王陵墓活动，1～19级的玩家可以组队参加一次禹王陵墓活动，完成任务后可获得10 000刀币奖励。1～19级每天可领取80 000刀币和100赠点，20～39级每天可以领取120 000刀币和150赠点。40级及40级以上玩家每天可以领取150 000刀币和200赠点。

月评

■畅游坚持原创路线

畅游终于推出《天龙八部》正式版，尽管这款作品已经运营很久，也成为了目前畅游的顶梁柱，但“正式版”3个字却是直到今天才得以与玩家见面。在这次更新中，给我最大的感觉就是《天龙八部》内容非常庞杂，几乎目前网游中可以见到的内容，这里都有涉及，比如“奇遇系统”，这是一个很容易被诟病的系统，做好难度很大，做不好会被玩家说是“欺骗感情”，而熊猫时装更是《天龙八部》的时装特点之一，事实也证明很多玩家对此买账。

《刀剑英雄2》终于不再删档，看来近期不会有大幅度更新，从举办的各种活动可以看到，这款作品面临的仍是玩家数量问题，如何“吸引”人挥起“刀剑”是畅游需要解决的问题。《古域》仍在封测，现在很难看出畅游对这款作品的态度，只能理解为对产品线的一次补充，而重头戏《鹿鼎记》最近没有什么声音，估计短期内无法看到。

不难发现，这些作品基本都是畅游自己研发或者与国内小组合作而成，完全没有代理海外作品的迹象，这种战略规划目前算得上成功，从其它厂商都在加大研发力度这件事可以明白，中国网游市场已经不再是过去“代理模式”一统天下的格局，除去几个国际大牌作品外，玩家似乎对原创作品更加中意，这是一个有趣的现象。P



畅游近期的重点是《刀剑英雄2》

天龙八部
●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://tl.changyou.com/

■成都 阿鱼

《天龙八部》修炼系统翻新

北宋徽宗年间，皇帝昏庸，以致奸臣当道朝纲不振。朝廷积弱，辽国、吐蕃、西夏等邻国又虎视眈眈，北宋子民时刻处于战争阴影之下。幸有四方武林人士，携手力保天下太平。当年，中原群雄在辽人箫峰、大理段誉、灵鹫宫主虚竹的带领下，于雁门关之外力敌辽国数十万大军，最终逼迫辽帝耶律洪基撤军，使两国百姓避免了一场无妄之灾。

自此之后，中原尚武之风盛行。有识之士纷纷加入到少林、武当、天龙、明教、丐帮等九大门派中修行武艺，一批又一批高手诞生在“天龙”的武林中。不过，随着等级的提高，修炼者们的苦恼也随之而来：120级这条极限高手之路实在是太漫长了！除了等级修炼外，难道就没有其他修炼途径能够增强自身实力了吗？

当然不是！偌大一个天龙江湖，岂能只有等级修炼这华山一条路？在即将推出的《天龙八部》正式版中，此前一直默默无闻的扫地神僧将给大家带来一种新的修炼方式——属性修炼。

何为属性修炼

属性修炼指的是通过消耗经验和花费金钱来提升人物自身的属性。这些可以提升的属性包括：力量、灵气、体力、定力、身法、基础外功攻击、基础内功攻击、基础外攻防御、基础内功防御、基础命中、基础闪避，分属于扫地神僧收藏的“五行宝典”与“无涯遗书”两本武林秘笈。

各位大侠若想进行属性修炼，就必须前往扫地神僧处参阅这两本秘笈，方能进入修炼状态。

怎样进行属性修炼

由于属性修炼需要有一定的等级修为支撑，因此只有70级以上的侠士才有资格进行属性修炼。70级后，每一位侠士都会收到飞鸽传书，提醒其前往大理城内的望苍台（243,56），扫地神僧就在那里，静静地等待着属性修炼者的来临。

到达大理望苍台后，与扫地神僧交谈，他会给侠士们提供3种选择：

一是修炼（即属性修炼）。侠士们自身每一个属性能力，都有相对应的修炼等级；进入属性修炼状态后，大家就可以通过消耗经验与金钱，进行各个属性的修炼等级提升，从而强化各项基本属性能力。

二是提升修炼境界。属性等级的提升是有上限的，当侠士们的属性修炼等级达到上限，修炼便无法进行下去。此时，就需要提升修炼境界。

修炼境界一共分为12重，在第1重状态下，侠士们属性修炼等级的上限为10级；第2～6重每提升1重可以使等级上限提高10；第7～12重每提升1重可以使等级上限提高15。也就是说，当侠士们将修炼境界提升到12重极限后，属性的修炼等级最高可以提升至150；届时，属性能力将会得到恐怖的提升，从而让自己拥有笑傲天下的实力。那么，修炼境界该如何提升呢？其实很简单，只要该属性修炼等级已达到上限，且同一本武林秘笈中，有其他任意两项属性的修炼境界与要提升属性相同。比如，要把力量的修炼境界从第2重提升至第3重，就需要力量的修炼等级已达到2重所规定的上限，且其他任意两个属性的修炼境界也达到第2重。

三是关于属性修炼的讲解。扫地神僧会耐心且详细地给各位侠士讲解修炼要点。

属性修炼的条件

身为绝世高手，扫地神僧显然深谙欲速则不达的道理，其提供给侠士们参阅的武林秘笈中，对属性等级的修炼提出了一个要求，那就是需要消耗修炼者的功力。在天龙江湖中，习武之人的初始功力值为100/100，当功力值消耗完后，当天无法恢复；只有第二天凌晨0：00后，功力值才会重新恢复为100/100。如此一来，便杜绝了部分武痴们短期内成为决定高手的疯狂行为。

属性修炼这一全新修炼系统给我们的江湖生活带来巨大改变。从此，等级修炼不再是强化属性的唯一修炼途径。同时，影响玩家们强弱的因素除了等级、装备、心法外，又多了一个属性等级，这势必会改变天龙江湖以往传统的强弱格局，很多东西都将被改写。



不要挤不要挤！一个一个来



此地灵气甚浓，颇适合修炼



潜心修炼中



神秘的四大水晶，与属性修炼有紧密关联

刀剑英雄2
●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://dj2.changyou.com/

■成都 阿鱼

《刀剑英雄2》日赚8万金

鄙人名叫清风笑笑，乃是《刀剑英雄2》中一名卑微的48级小剑客，家住洛阳城外小小的午桥庄内。在我们的世界里，有两种基本货币：一种是刀币，仅仅能购买柴米油盐酱醋茶等基本生活用品，无法在市面上流通；另一种则是金钱，是九州大陆的人们公认的流通货币，能够买到任何奇珍异宝。

我们村第一富豪王二狗，然在洛阳韩夫子那里谋得了一个跑腿的差事——赏金任务，一天20轮跑下来，就能够得到2万金票的奖励。我十分羡慕二狗在村中的地位，于是告别了家中年迈的父亲，独自前往洛阳，寻找致富之道。

洛阳遇贵人

三天后，东都洛阳城某个不起眼的小角落，我穿着脏兮兮的衣服，将象征着剑客生命的佩剑当作枕头，蜷缩在此，闭目养神。“娘，快来看，这里有个要饭的！”一路过的小男孩指着我大叫。“你才是要饭的，你们全家都是要饭的！还不走，信不信我咬你哟？”我面露凶相。小男孩大哭而逃。“兄弟何必跟小孩子一般见识呢？”我循声看去，三名身穿蓝色劲装的年轻人正似笑非笑地看着我。“我乃游侠盛铭，旁边两位是修罗惊风、力士秦雷。”其中一人手嘴并用地做着自我介绍，“我看兄弟随身携带着宝剑，修为也有40级以上，为何还是这般潦倒？正好，我们三人打算前往青要山中挣点金票花花，还差一人方能成行；不知兄弟是否有意？”金票？1万金钱1张的金票？我精神陡然振作起来：“要去，要去，当然要去！”

青要山中获金票

在盛铭的指引下，我找到位于洛阳城东北的皇城守卫，接取了青要山除魔任务。“清风兄弟，快从洛阳传送到冰峪镇，然后前往英纳雪原，我们在雪原东北方的青要山入口处等你。”盛铭那伙人早已到达青要山外，正焦急地等着我与他们会合。很快，我便与他们一齐进入了青要山中。或许是妖气弥漫的缘故，青要山中昏暗无比，气氛相当压抑。没一会儿，妖魔幽灵与怨灵便杀奔出来，我也一头冲进了妖魔堆里应战。这些妖魔本领不小，生命值与攻击力均属一流；对付一个我还勉强能行，但两三个一起围上来，我就难以招架，险象环生了。蓦然，我发现只有自己一个人在孤军奋战，其他三个人呢？我心里暗暗叫苦。正在此时，我收到了盛铭的传音入密：“清风兄弟，快回到我们初进青要山的地方。”顾不得多想，我使出吃奶的劲杀出一条血路，回到了青要山口。只见他们三人全隐蔽在了山口右上方、断石背后的那片空地中。“快，清风兄弟快用轻功跳进来！”盛铭焦急地提醒到。我立即施展轻功飞到断石后的隐蔽地带，那群一直尾随着我的追兵则被阻挡在了断石前。“清风兄弟，这些妖魔其实不用打的。”盛铭说道。见我一脸疑惑，他又继续解释：“这些妖魔实力非同小可，头领死灵更是实力强劲。虽说我等齐心协力，亦可破妖夺得金票，但难免会有闪失，而且还会耗费我们许多精力与刀币。我们来这里的主要目的是赚取金票。所以，只需在这个妖魔无法染指之地耐心等候，待除魔时间一过，一样可以从地上拾得死灵丢失的金票。虽说此举显得不够侠义，但顾不上那么多了，赚钱重要；行侠仗义的事留给大侠们去做吧。”听了盛铭一番解释，我将信将疑。妖魔无法攻击到我，这是事实，于是我便决定按照盛铭所说，耐心等待除魔时间结束。除魔时间限制为800多秒，在我和队友们的闲扯下，一眨眼功夫就过去了。结果很明显，我们除魔失败。不过，果然像盛铭说的那样，死灵给我们一人丢下了一张金票，一张面值1万金钱的金票。

未来无限美好

“我发达了！这样挣金票简直太轻松了！”我相当高兴。“那是当然！”盛铭笑着说，“隐蔽战斗法是前辈们摸索出来的好路子，虽然与击杀妖魔相比，获得金票的速度慢了一些，但无危险、无难度，金票必定会落入我等囊中。”“太好了！我一天做他个百八十回任务，一天就能成为拥有百万金钱的富翁。”我沉浸在了赚钱的幸福中。“这显然是不行的，清风兄弟！青要山除魔的任务，每人一天最能只能接取8次。也就是说，你在这青要山中，一天最多只能赚取8万金票。”盛铭道。8万？我略有些失望。不过一想到王二狗，我还是相当满足：“那小子一天替人跑腿，也不过才赚2万金票，我轻轻松松地就赚了8万。从此以后，午桥庄的第一富豪将易主了！”


青要山副本简介


位于英纳雪原右上方的青要山


与怨灵战斗


看到没？我已经跳进空闲地右下方的安全地带了

古域
●制作：广州九亿 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：开发
●官方网站：http://gy.changyou.com/

■北京 July

穿越到《古域》

《古域》游戏背景搭建在古中国的炎黄时代，玩家将作为从现实世界穿越而来的“时间旅者”进入游戏世界。整个游戏以古中国风为主要基调，东方仙侠文化为游戏核心，魔法、武术、机械科技三者相互融合。也就是说，你可以把他理解为一个带着点“蒸汽朋克”味道和“功夫Show”的中国玄幻。



游戏中，玩家常常可以遇到历史传说中熟悉的故事与人物，但在这个架空的世界中，到处是对传统认知的颠覆。

作为主角的玩家来到史前的神话时代，本是奉命调查时空错乱的原因，没想到终于找到可以解决问题的太极八卦图时，十巫师却利用这个宝物创造出来一个巨大的虫洞，玩家也被打入了破碎虚空。在这个停止的位面，玩家遇到了伏羲，原来他也是旅行于时间中的时人，同样被困在了这个世界中。伏羲希望玩家帮助他一起对抗敌人，找到破解的方法。当伏羲运用神奇的力量将玩家带出破碎虚空时，伪装成十巫师的生物正拖着世界朝虫洞前进。混战中玩家打败了这些生物，也打碎了某个重要的部件，使得世界又回到了若干年前……

游戏中，玩家职业分为3种，分别是基础职业，中阶职业，高阶职业。每一系职业在30级的时候又有两个分化的进阶职业，一共6种新的职业。到60级的时候又有新的高级职业可供转职，每个职业各有特色。

基础职业	30LV中阶职业	60LV高阶职业
武者	甲士	武圣
		武尊
	斗狂	修罗
		罗刹
侠客	刺客	死士
		天诛
	游侠	天行
		界王
术师	法师	魔师
		法神
	念师	圣贤
		巫祖

精通近身战斗的武者，可在中阶成为攻防一体的甲士或富有侵略性的斗狂，高阶分别成为武圣和武尊、修罗和罗刹。擅长远程射击的侠客，可在中阶成为短兵肉搏的刺客或远程射击的游侠，高阶分别成为天诛和死士、天行和界王。使用法术的术师，可在中阶成为造成伤害的法师或治疗支援的念师，高阶分别成为法神和魔师、圣贤和巫祖。

游戏采用随机遇敌的暗雷战斗模式，即当玩家在地图上的战斗区域中移动时，会不定时地自动进入到战斗副本中进行战斗。普通战斗副本中敌人的人数会根据进入副本的玩家人数自动进行调节，特定副本如精英、头目和活动的战斗副本中怪的数量是既定的。

在游戏中有着各种各样的势力，包括“炎黄族”“时空管理局”等。玩家与每一个势力都可以建立起一定的关系，分为冷淡、友好、尊敬、崇敬、崇拜5个等级。一般玩家在势力中的初始声望为冷淡。在与各势力达到不同的友好度等级时，都可以从该势力的对应NPC处购买到一些特殊的物品。

为了方便玩家查询游戏各方面的信息，游戏中增加了一项名为“古域宝典”的游戏指南，玩家可以通过点击游戏窗口右上方小地图旁边的古域宝典按钮来打开它。打开后将出现类似任务窗口的页面，玩家可以通过它来了解目前自己所能学习的新技能、当前可以接的任务、当前可以打怪的区域、各活动的介绍、游戏世界观资料介绍和Boss的介绍说明。


青龙国—海滩


百工天都—兵工厂


技能效果以鲜亮为特点


游戏世界地图

头条新闻

■ 腾讯游戏嘉年华2009

第二届腾讯游戏嘉年华2009将于10月17～两日在上海浦东正大广场举行。腾讯表示，腾讯游戏嘉年华是腾讯游戏专为全体玩家打造的一年一度的游戏盛会，活动现场向玩家展现腾讯游戏的最新动向，畅快的新品试玩、精彩的Cosplay表演，精美的周边礼品，还有激动人心的全国赛事。据悉，玩家凭购买门票到现场可换取价值千元的游戏卡册一本，具体内容可阅读本期腾讯游戏专区文章《嘉年华，腾讯的》。

■《QQ飞车》9月新版本



《QQ飞车》9月推出全新版本“约会对战”，开启男女搭配共同完成的全新竞技模式，同时加入新赛车，新套装，新赛道等全新游戏内容。

新的赛车包括B级赛车“掘地鼠”、C级赛车“怒焰”、C级赛车“双头鲨”等，新的套装则有金秋学生套装及多款情侣服饰套装。

■《战地之王》QQ会员特权

QQ会员玩家在《战地之王》可以享受到专属的特权服务，包括各种礼包和游戏奖励。

每周礼包领取规则：每周礼包面向所有QQ会员开放，每个会员号码，每周可领取一次。

新手礼包领取规则：面向所有用户开放，新手礼包以逐级完成任务的方式参与，从场景1创建角色开始，每达到一个规定游戏等级，可领取对应的礼包，所有场景每个QQ号码只能领取一次礼包。

节日礼包领取规则：节日礼包面向所有QQ会员开放，按节日及游戏版本不定期开放，每次开放节日礼包，每个会员号码可以领取一次。

专属道具领取规则：限QQ会员VIP2及以上用户领取，每个会员号码可以领取一次。

经验加成领取规则：限QQ会员VIP5及以上用户领取，每个会员号码，每月可领取一次。

■《英雄岛》推出首部资料片



《英雄岛》9月8日推出首部资料片“英雄家园”。资料片全新推出庄园系统，玩家可购买输入自己的庄园，庄园中包括房屋与花园、种植场、载具车库、装备改造台。玩家拥有的房屋是有等级的，房屋的等级在玩家与庄园的成长中起着重要作用，包括改变庄园外型、增加庄园功能、提升庄园使用面积以及增强玩家可从庄园系统中获取的收益等。

新资料片加入载具系统，是专属于英雄岛的一种骑乘系统，不但可以有效提高玩家在各个地图的行进速度，还具有各种自动探矿、远程仓库等特殊技能，同时，玩家也可以对载具进行改造升级。新资料片中还加入兄弟会系统，就是少数玩家以结拜为兄弟的名义组成的小团体，这个团体不受佣兵团的制约。另外，新英雄、师徒系统也将在新资料片中开放。

月评

■ 嘉年华玩的就是气势

办一次腾讯游戏嘉年华这种规模的游戏展会，对于目前一线网游厂商来说不是难事，但却只有腾讯游戏在做，且做了两年。

从这里可以看到腾讯游戏的底气和方向。首先是底气，不管质量如何，腾讯游戏旗下产品数量绝对是目前业内第一，无数以“QQ”打头的作品扑面而来，这是举办嘉年华的硬性条件，只有3款作品便举办一次展会这种事，似乎目前只有暴雪可以办到。其次是方向，腾讯游戏的目标是业内第一，从财报来看，这个目标已经快要实现，嘉年华可以说是这一目标的助推剂，对于品牌宣传有着无比的助益。

从玩家角度看，很多人说腾讯游戏的作品过于幼稚，没有深度。这是一种仍旧抱着“游戏是艺术”想法的结论，根据各种数据显示，目前腾讯游戏的用户年龄普遍偏低，且通过QQ助力，可以达到“腾讯推什么、大家玩什么”这种可怕态势，那么对于这些“小朋友”来说，你给他们玩《异域镇魂曲》才是真正的搞笑。腾讯游戏准确抓住了目前主力游戏群体的特点，正在逐渐变成真正的赢家。

说回展会，国内的游戏展会似乎始终不能摆脱ShowGirl的阴影，腾讯这次想必也不会例外，这是经常遭人诟病的一点，不过我想说的是，大家不如这样假想，没有ChinaJoy，没有腾讯游戏嘉年华，会怎样？这些被诟病的东西就会消失？所以在我看来，这种展会越多越好，只有量变才能发生质变，很多东西无法一蹴而就。So,Just for fun，甭想那么多！



QQ仙侠传

●制作：腾讯游戏 ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ava.qq.com/

■北京 lully

把现代融入“仙侠传”

《QQ仙侠传》以架空的东方仙侠故事为背景，含有大量中国特色游戏内容，如果光有这些，也不能说多有亮点，毕竟现在类似产品很多，所以《QQ仙侠传》没有局限在游戏背景之中，在彰显传统、古典、仙侠的同时，也融入了时尚、潮流、个性等适合年轻玩家的现代元素。



更“潮”的画面

从地理到人文、从人物到怪物，游戏中能体现“仙侠”二字的元素比比皆是。《QQ仙侠传》分为四大门派、十二大流派，有走修真之路的“九重天”，拥有元婴台，渡劫崖等以修真相关命名的地点；也有仙族“星华宫”，研究药草、针灸和穴位，致力于对人体的加强和改造。而在各个派别的技能上，也都采用“百变神行”“分影穿杨”“太上忘道”“抱元守一”这种名称命名，使传统的加速、加血等技能有了中国味道。当然也少不了现在流行的坐骑系统和宠物系统，更是用“当康”“九尾灵狐”等古代神话中的神兽来扮演。

这些充满“古仙侠”味道的字眼显然是为游戏内容服务，可以搭建出一个较完善的世界观。在此基础上，经过更符合现代玩家审美的技术处理后，游戏中的地理地貌、技能特效、宠物造型等更容易被玩家接受，在不毁坏游戏核心的前提下，画面表现力贴近现代玩家喜好。游戏本身上手简单、节奏感良好，非常突出玩家的成就感，所以不管对“仙侠”背景熟不熟悉，都能顺利进行游戏。

男女要平等！

《QQ仙侠传》和腾讯游戏其他产品一样，娱乐同时不忘强调个性。游戏中设置了与QQ秀类似的“仙侠秀”。这是一个可以让玩家自主配置游戏头像的功能，玩家可自行挑选搭配包括服装、五官、配饰、背景等共13个项目。且除去贴合游戏背景的古代装束外，还有现代时尚、古灵精怪的造型，使那些希望在游戏中展现真我、与众不同的玩家有了更适合的选择。腾讯旗下的作品向来与社区紧密结合，“仙侠秀”也是如此，腾讯游戏曾表示这款作品将来会与其他产品深度捆绑，比如QQ秀、QZONE等，例如将《QQ仙侠传》中的特殊头像带入QQ。

《QQ仙侠传》在人物打造上还有一大特点，那就是“男女平等”。大多游戏在人物造型上总不可避免地发生“重女轻男”情况，女性角色环肥燕瘦变化多端，男性角色却总是乏善可陈，让不少男性玩家因为人物造型的缘故，不得不在游戏中“变性”……《QQ仙侠传》在男性角色打造上下了一番功夫，简直就是与女性角色平分秋色，本来就是嘛，时尚又不只属于女孩子……

游戏中开“网店”

《QQ仙侠传》还有一项别具一格的系统——商会系统。这里的商会系统不同于传统游戏中的买卖平台，而是融入了更具有现代网络商业气息的诸多设定。在该系统中，玩家不但可以购买所需商品，还可以拥有自己的多个店面和柜台，除了分门别类贩卖自己的货物外，也可以用来收购其他玩家的商品。玩家可以为自己的商店取名、更名，并写上吸引客户的说明，还可以在店铺里展示自己的个性化头像，并制定合理的营业时间。而买家除了可以收藏喜欢的商店，以便以后继续光临外，还可以将整个店盘下来，成为新的主人。利益总是与风险并存，玩家在开店期间需要定期缴纳维护费和税款，如果没有能力缴纳这些费用，商店将会倒闭，而其中的货物则被征收。



百态“仙侠秀”



更具“现代光影”的仙侠场景



商会系统成就“大亨”



神兽坐骑可上天，也可入水

战地之王

●制作：Redduck ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：第一人称射击 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ava.qq.com/

■河北 老鸭

《战地之王》团队意识详解

《战地之王》（以下简称AVA）晋身今年的WCG之中，着实让网游玩家看到了网游竞技的发展与希望。之前WCG所选定的比赛项目一直都以PC Game为主，如今AVA跻身WCG正规比赛项目，说明FPS网游已经感染了越来越多的网游玩家。



虽然以AVA为代表的FPS网游走进了电竞舞台，但我们也能清楚发现，AVA玩家的游戏水平与CS玩家相比，具有本质上的差异。这种差异主要体现在：战术意识、团队配合、指挥作战等方面。本文就将结合CS中的团队游戏理念，来讲述一些关于AVA团队作战方面的内容。不敢自称权威，仅是个人心得。

单兵实力，战术意识

团队整体技战术水平，不是靠单兵个人来体现，但单兵技战术实力，却影响着团队整体之间的配合。AVA将三大兵种分开来进行描述，并重点强调每个兵种的特点，例如突击兵的快攻、步兵的强悍火力与防御、狙击手的一击必杀等。鉴于AVA内每个兵种都有自身的技战术特点，所以单兵实力并非看谁打得准，而是如何利用自身技战术特点，来偕同团队完成最终任务目标。这个道理说起来似乎很简单，但做起来却不是那么容易，需要脑子里始终有根弦儿。

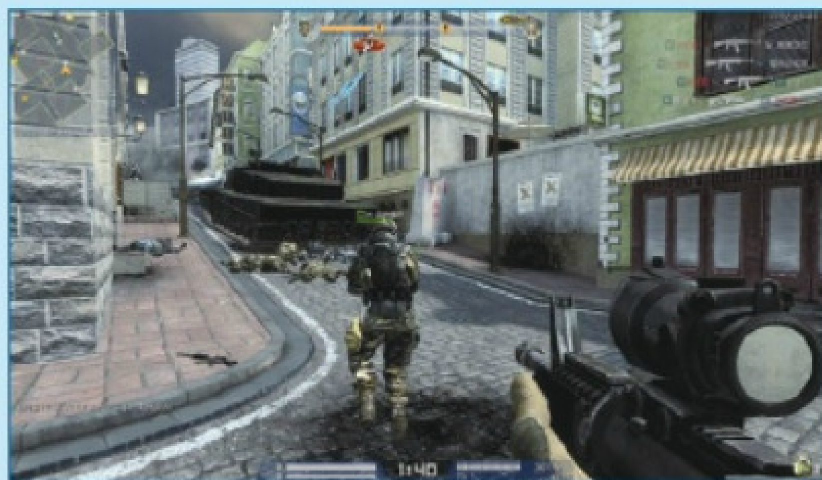
AVA中的爆破模式与CS中的爆破模式大相径庭，任务的最终目的也是相同的，但AVA与CS的本质差别就在于CS依靠的是个人技战术+熟练的团队配合，而AVA在强调团队配合的同时，不仅需要个人技战术上的精湛，同时还要根据自身选择的兵种，来权衡团队配合。其中最明显的就是CS中只有狙击和冲锋两类队员，而AVA中则具有突击、步兵、狙击三类人员。从目前游戏中玩家实际战斗情况来看，AVA的战术配合要低于CS，或许这是CS较为普及的客观因素造成，但同为FPS游戏而言，在游戏性上，AVA是更加需要战术配合、运用战术配合的。那么是何原因，导致目前在AVA中配合匮乏？

其实就是玩家没有找准三大兵种的正确地位。CS中的狙击手负责压制敌人、其余人员则是冲锋陷阵；而在AVA中，不仅拥有狙击手与冲锋陷阵人员，同时还具有侦查、反突袭等人员，甚至要有人去当炮灰！虽然说这种多兵种作战会带来一时的混乱，但既然模拟了真实的战场，就要符合战场的规则———把枪不能决定胜负！

每个兵种，必须要发挥出自身拥有的特点，来为团队服务。侦察兵要担当起侦查敌情、快速围剿的任务；步兵要用自己的火力优势，去压制敌方的火力点，同时还要负责突击敌方重要目标的责任；狙击手在后方进行火力压制，为侦查兵、步兵扫清前进的障碍。依靠单兵实力、配合团队战术意识、拒绝个人英雄，让战斗变成每一个人的战斗，而不是个人的表演秀。正如某电竞玩家点评AVA时所说：AVA是体现个人实力与团队配合的绝佳游戏。


步兵就要打游击战，绕到敌后方


等待侦察兵快速拿取C4


二人进行推进掩护行动


空中强点对战车进行攻击，但很容易成为敌方狙击手的攻击目标

进攻与防守，团队配合

FPS类游戏归根结底就是进攻方与防守方的对抗，如果说AVA中缺乏对抗娱乐性元素，显然不符合实际，但目前AVA玩家还是缺少一些电竞中的那种战术意识，当然这和游戏刚出不久也有很大关系。

目前配合主要体现在以下几点：

一、狙击手缺乏游击作战能力，死守某固定点，并且为单兵作战，自保能力欠缺。

二、侦察兵往往成为突击队员，并且不能即时反馈前方信息，属于哪里有人就往哪里钻，过分充当孤单英雄。

三、步兵机动性差，很难与其他队员进行偕同作战，当狙击手将前方障碍清理完毕后，难以把握突击时机，并且没有发挥出火力优势。

下面老鸭就用AVA中的战车模式来详解下游戏中，应该如何适合团队配合，以及在整场战斗中，每一个兵种应该发挥的具体作用。

我们以防守方为例，8名队员必须要明确队员的实际作用，也就是说火箭筒操作手、突击手、偷袭手、狙击手一定要分工明确。如果说人人都拿火箭筒炸坦克，那么进攻方人员在第一个拐弯的直线处，大可蹲在坦克后面进行时时维修。由于坦克最少需要两发火箭弹才能击毁，所以火箭筒操作手拥有两人足以。这里需要讲述下火箭手的个人技巧，当取得火箭筒之后，发射完毕火箭弹，应当随即去拾取刚刚丢下的主武器，这样将大大增强自身生命安全系数，防止进攻人员对自身实施突袭。

当战斗打响后，防守方的一名狙击手、一名步兵、一名侦察兵应立即跑到对面的二层阁楼上，狙击手对进攻方空中走廊实施布控，压制进攻方安插在那里的狙击手，同时对地面目标实施打击。侦察兵主武器的弹药容量大，所以埋伏在二楼的楼梯处，阻击上楼的敌人，而步兵则负责掩护狙击手的安全。其余三名队员，以一名狙击手在出生点二楼窗户处、或者在第二个拐弯处的弹坑内进行狙击。剩余两人则负责清剿维修战车的进攻方队员。

当战车驶入第二个拐弯处的时候，空中走廊成为必争之地，此时必须时刻留意火箭筒获取处的安全，应当派两人负责看管最后一条空中走廊处的火箭筒获取点。另外由两名步兵绕道进攻方身后，并于前方阻击人员实施包围性打击。

进入第三个、第四个拐弯处时，同样要注意控制指控点。进攻方的狙击手通常利用第三个拐弯处那里的烟雾为掩护，对防守方火箭手实施打击，此时可派两名队员从二层楼那里潜伏到进攻方身后实施围剿。

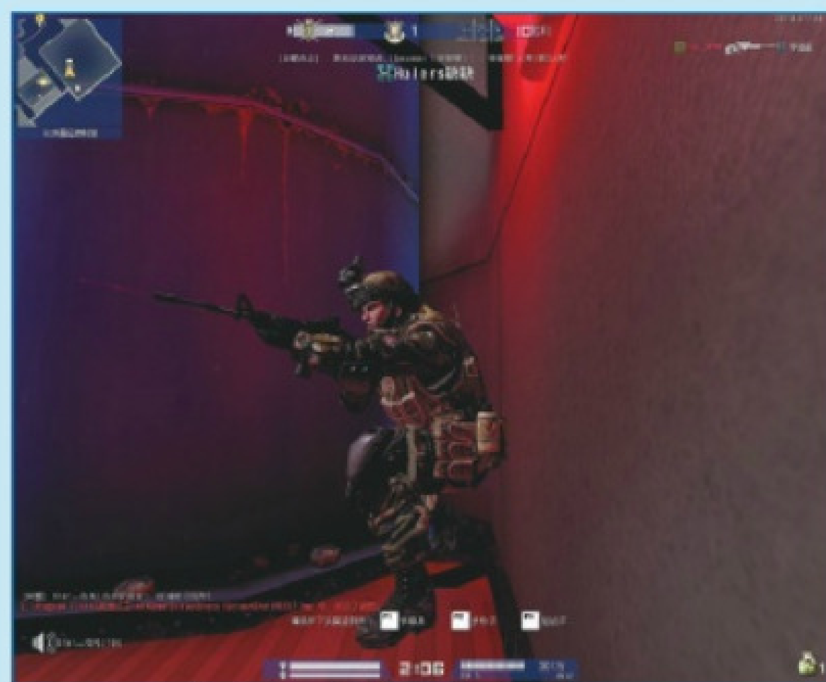
虽然老鸭仅仅举例了防守方，但如果逆向来运作，也是很典型的进攻方作战方案。以此案例为依据，能够很明显地体现出单兵种在实际配合作战中所表现出的具体能力以及适用的作战环境。对于散人玩家来说，大多时候谈不上任何战术，穷追猛打居多，但对于战队而言，团队理念必须深入其中，一定要具备电竞战队那种团队偕同作战理念，方可将整体实力最大限度发挥出来。为此，偕同作战的指挥官，就显得尤为重要。

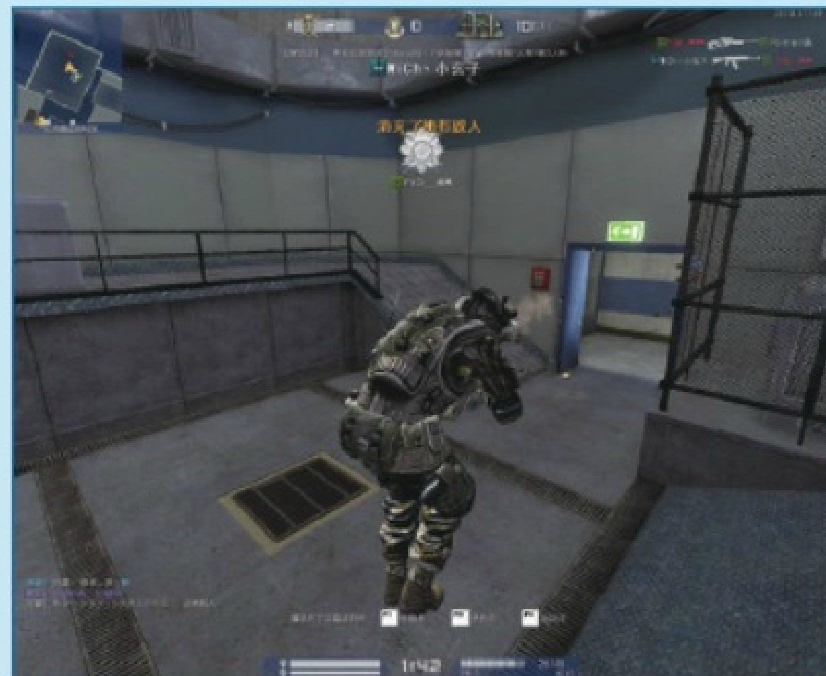
整体实力，指挥作战

在AVA中，指挥官最大的作用就是协调兵力部署、锁定敌方目标。依旧以战车模式为例，无论防守方还是进攻方，指挥官快速侦查敌方兵力部署，对于整场战斗来说，是至关重要的。首先对狙击手而言，可以快速判断出那里有敌人，以及敌人的行动轨迹，为下一步锁定目标打下基础；而对于突击队员来说，可做到事先进行设伏，甚至可进行穿透性打击。指挥官是团队作战实力的体现者，也可以说是整个团队的灵魂。为此，针对指挥官来说，总揽全局、运筹帷幄是必须要具备的素质，同时还要拥有超乎常人的魄力。

谈到指挥，老鸭认为并非要将全部的指挥责任复加在指挥官身上，偕同作战的队员之间，也要有一种默契的“指挥”。游戏中设定的作战手势系统，就是一种非常适合队员之间进行相互“指挥”的途径。以爆破模式为例，侦察兵进入某处场景，随即发出“安全”“前方有敌人”“实施打击”等手势，不仅能有效保护身后队员的安全，同时也能以最快速的方式对目标实施打击。但目前手势在游戏中的利用率较低，可以预测，如果手势系统被战队广泛运用，势必将会大大提升队员之间的默契配合程度。

无论是从战术安排，还是多兵种调配，再到手势系统，AVA比传统的CS类游戏，更加具备“团队作战”的平台能力，所以不能照搬CS中的警匪对抗思想，而是要用实战理念、战术配合、兵种调配、单兵技巧等多方位元素，立体性地再现团队作战之美。P


设伏的步兵，是掩护侦察兵的强大后盾


设伏蹲点在攻防战中，很重要


掩护狙击手继续前进


预先判断敌人位置，是突袭的关键

腾讯游戏嘉年华

●举办方：腾讯游戏
●展会类型：吃喝玩乐打比赛 ●展会时间：10月17日～10月18日
●展会地点：上海浦东正大广场

■深圳 尤文滴蜡

嘉年华，腾讯的

当你看到这篇文章时，距离即将开幕的“2009腾讯游戏嘉年华”活动已经不到10天。或许你对“嘉年华”这个词并不陌生，作为广泛存在于宗教、习俗、学校、商业等大型节日的活动名称，嘉年华在国外有着逾千年的历史，这几年在国内更是出现了一面又一面“嘉年华”大旗。

但在游戏这个行业里，此前只有始于2005年的“暴雪嘉年华（BlizzCon）”一例——而“腾讯游戏嘉年华”，则是国内首个，也是国内目前唯一由游戏运营商独立举办的一年一度的线下大型玩家狂欢活动。

“2009腾讯游戏嘉年华”迄今已经是第二届，如果你参加过去年首届活动，一定会感兴趣今年相比去年，进步和不同有哪些？如果你此前根本没有听说过，那么它到底又有哪些吸引人之处？现在，就请跟随我走进“腾讯游戏嘉年华”一窥究竟吧！

第一个吃螃蟹者

你是否会有疑问：作为全球最顶尖的游戏企业之一，暴雪举办嘉年华自然是水到渠成，而在国内，为何第一个吃螃蟹的会是腾讯？

有时作为作者的我，作为读者的你，或许都懒得列举以下这些内容了：在腾讯平台上超过4亿的活跃用户数，已经比肩甚至超越全国网民的数量，他们是腾讯游戏的天然受众；而这个平台上正在或即将运营的游戏：《QQ游戏》《QQ堂》《QQ音速》《QQ自由幻想》《QQ三国》《QQ飞车》《QQ炫舞》《地下城与勇士》《穿越火线》《寻仙》《战地之王》《QQ仙侠传》《轩辕传奇》《QQ幻想世界》《QQ封神记》《大明龙权》《QQ西游》《QQ仙境》、League of Legends……构成了目前国内最丰富的产品体系。事实上，正是海量的用户基础和多样化的产品架构，这两个方面有力支撑了腾讯游戏嘉年华的举办。

首届腾讯游戏嘉年华精华回顾

首届腾讯游戏嘉年华于2008年10月11日、10月12日在上海浦东正大广场拉开帷幕。在为期两天的活动中，腾讯游戏将与现场隆重发布《地下城与勇士第二章》《战地之王》《QQ仙境》、League of Legends和The Day共5款游戏新作，这些新品涵盖了MMORPG、休闲、FPS等多种游戏类型。

首届嘉年华的现场举行了《地下城与勇士》格斗天王全国大赛总决赛、《穿越火线》明星战队邀请赛、《QQ炫舞》华东舞林争霸赛、《QQ飞车》明星挑战赛和《QQ堂》中华英雄争霸赛总决赛，电竞天王Sky李晓锋、Rocketboy孟阳也亮相助阵，为精彩赛事抹上了浓墨重彩的一笔。

作为属于所有腾讯游戏玩家的狂欢盛会，嘉年华创造了腾讯游戏诸多的“第一次”：第一次举办综合所有游戏的玩家互动活动、第一次尝试对多款新品的整合发布、第一次整合旗下所有游戏的年度赛事进行总决赛、第一次发行整合游戏卡册并尝试游戏周边售卖等等。

2009腾讯游戏嘉年华精彩看点

一转眼一年过去，第二届“腾讯游戏嘉年华”也将如期举办。10月17日和10月18日两天，同样还是在浦东正大广场。由腾讯琳琅天上以百人团队全力打造，以全民国战为最大特点、代号“X-Game”的神秘新作将于今年的腾讯游戏嘉年华上现场发布。从泄漏出的图片来看，这款神秘作品采用了写实的画面风格，厚重的铠甲，冷峻的主角设定，宏大的国战战场，电影般的写实画面……一个风起云涌、英雄辈出的年代即将到来。

■ 刚刚于7月ChinaJoy上发布的年度大作《轩辕传奇》将于本届嘉年华上首度公开其耗资百万重金打造的游戏CG，传说中的轩辕剑将解除封印破冰而出，期待已久的《轩辕传奇》封测也将同时启动。

■ 由美国Roit Games开发，腾讯代理运营的3D即时战略网游大作League of Legends此次终于揭开神秘面纱，在本届嘉年华上进行高手表演赛，这将是League of Legends在国内的首次大型演示，而这款备受关注的作品的制作者：Tom（曾在暴雪公司担任《魔兽世界》的游戏策划和《魔兽争霸III——冰封王座》的数值平衡）和Steve Feak（DotA-Allstars的创始人之一）也将出席。



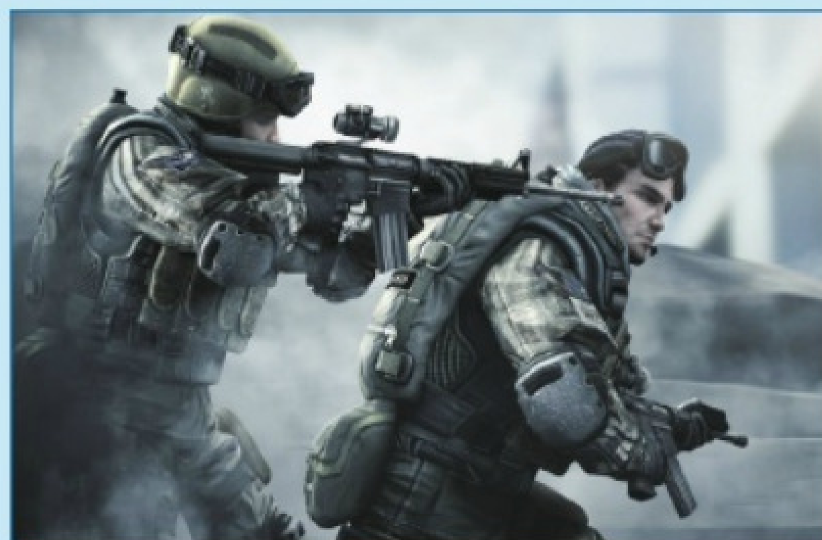
首届腾讯游戏嘉年华获得圆满成功



代号“X-Game”神秘新品



腾讯于7月ChinaJoy上首度公开了年度大作《轩辕传奇》



《战地之王》采用虚幻3引擎制作，画面效果十分优秀

■《地下城与勇士》《穿越火线》《QQ炫舞》《QQ飞车》《QQ音速》《QQ堂》这腾讯旗下六大竞技游戏，全国最顶尖的游戏高手将汇集于此，在亿万腾讯游戏玩家的瞩目与期待中为胜利和荣誉而战。

■ 次世代枪战游戏大作《战地之王》，将为现场观众带来堪称豪华视觉盛宴的“游戏电影”颁奖礼，分别来于WCG2009、COG2009、Razer明星战队及PCG2009的四只冠军队伍将展开一场冠军挑战赛，全新“生存模式”也将震撼发布。

■ 本届腾讯游戏嘉年华同时举行了“寻找2009腾讯游戏闪耀明星”系列活动，面向所有热爱腾讯游戏的玩家，最终的获胜者将被邀请至嘉年华现场授勋，荣膺“最杰出玩家”“最全能玩家”“最个性玩家”的至高荣耀。

■ 人见人爱的“小灵仙”陈意涵继出席了今年7月ChinaJoy后，已经确定将亮相2009腾讯游戏嘉年华出席《QQ西游》代言仪式，《痞子英雄》里的“黑帮大小姐”来到嘉年华现场。

■ 本届嘉年华为所有购票玩家特别设计和准备了限量超值游戏卡册，卡册中包含腾讯各款游戏珍贵礼包和众多新品限量内测号，持购买门票到活动现场就可换取。

附：2009腾讯游戏嘉年华基本日程

10月17日	
上午	“2009腾讯游戏嘉年华”开幕式
	腾讯游戏Cosplay大串烧
	《轩辕传奇》轩辕剑破冰仪式
	League of Legends高手表演赛
下午	《穿越火线》冠军挑战赛暨华丽CG首发
	“小灵仙”陈意涵《QQ西游》代言仪式
	《QQ炫舞》《QQ堂》《QQ音速》全国总决赛
	“寻找最个性玩家”Cosplay大赛总决赛
10月18日	
上午	精彩开场表演
	《QQ飞车》冠军挑战赛
	“寻找腾讯游戏闪耀明星”活动授勋仪式
下午	神秘嘉宾助阵，腾讯新游震撼发布
	《QQ仙侠传》公会授勋典礼
	NBA Online街头篮球表演
	《战地之王》生存模式发布暨超级冠军赛
	《地下城与勇士》全国格斗大赛总决赛

乱谈：活动小贴士



以上板着脸唠唠叨叨说了两千多字，下面稍微轻松一下。以下是给所有打算参加今年腾讯游戏嘉年华的同学的友情提示，出发去现场之前还请多多注意哦：

1.请准备好钱。虽然每个人凭门票都可以免费领取到一瓶可乐（让我们一起感谢慷慨的赞助商吧），但是午间和晚间的两顿饭可是要自理的哦（嘉年华组委会：众口难调T_T）；

2.请准备好相机并充满电。两天的精彩活动，你定会颇有收获，而若在一段时间后回顾起这些照片，相信也是一份不错的回忆；

3.请注意个人和随身物品的安全。从首届嘉年华来看，现场用“人山人海”“摩肩接踵”来形容也不为过，因此行进时还请多多注意，怎么说大家来玩都是图个乐，对不；

4.请周末有课有工作的同学以学业和工作为重，若参加嘉年华是以“选修课必逃、必修课选逃”为代价，那便有些不值得了，毕竟嘉年华年年都有，而韶华却不为少年留呀；

5.请自觉维护和保持现场的卫生整洁，环卫工人和地球母亲都会感谢你。P



210万同时在线格斗王者之作《地下城与勇士》



电竞天王Sky李晓峰、Rocketboy孟阳助阵首届腾讯游戏嘉年华



即时战略网游League of Legends制作人将亮相2009腾讯游戏嘉年华



腾讯首款自主研发3D MMOPG《QQ仙侠传》

头条新闻

■《魔域》资料片“灭世魔劫”开启



2009年9月15日，《魔域》系列资料片“灭世魔劫”正式开启公测。这是《魔域》的第五部资料片，主要有副本、飞行骑宠等两大全新玩点。

资料片开放六大连环副本，玩家在体验过新副本“黑化的剑士”“冰封虫穴”“夜狼星崖”“不朽之墓”后，可以获得进入终极魔王副本“阿拉玛的哭泣”的资格和必要物品。“阿拉玛的哭泣”有3只中级Boss和一只高级Boss，玩家需要先解决3只中级Boss才能解救阿拉玛爱侣的灵魂，继而召唤出最终Boss“怒焰骑士阿拉玛”。新资料片还在游戏中增加了多种飞行骑宠，拥有高达1.7倍的移动速度。

随着新资料片开启，《魔域》新活动也一一上线。《魔域》新玩家建立人物即可获得一款星座骑宠礼包，打开之后可随机获得天秤骑宠雪雕兽、天秤骑宠炎隼兽。在“在线时长兑魔石”活动期间，每个账号每天每在线4小时（登录游戏），即可获得一张“魔之微笑”抽奖牌。使用“魔之微笑”抽奖牌，可在魔王许愿池里上抽取各种游戏虚拟道具，包括500元新魔石卡、30星XO礼包270点新魔石、999朵玫瑰花、经验值球礼包、幻化之光礼包等奖品。

■《英雄无敌在线》版本更新



《英雄无敌在线》9月15日更新为“荣誉的召唤”版本。在新版本中，特殊冒险地图战斗将会是一个全新游戏体验，这是一种由队长来配置打怪比例，通过地图随机遇怪形式来触发的玩法。在特殊冒险地图中战斗胜利可以获得“功勋值”。每场战斗玩家获得的功勋与杀死怪物总的统率力相关，怪物总的统率力越高，玩家获得的功勋越多。

新版本开放英雄战场模式，是战场的高难度模式。在这一模式下，怪物的数量会增加很多，同时战斗获胜后得到的兵星经验、熟练度、金钱和资源也会翻倍。英雄模式战场拥有独立的完成次数奖励，在英雄模式战场中可以获得荣耀物品“勋章”。

同时，军衔系统也在新版本中登场，军衔能够提升个人统率力。基础军衔需要使用“功勋”和“勋章”进行兑换，高等级军衔则由系统根据功勋排行榜自动授予。

此外，新版本还优化了PK赛设置、开放发型更换界面预览并增加了物品叠加功能。

■《开心》首届蛋宠争霸赛

《开心》首届蛋宠争霸赛于2009年9月23日正式开启。赛事面向全区全服所有玩家，活动期间，拥有“招财猪”的玩家将自动参赛，提升星级就有机会赢取重金巨奖。

大赛时间为2009年9月23日～2009年11月6日，“招财猪”于9月23日服务器例行维护完成后正式上市，灵石商店购买价格：3灵石/只，洗蛋价格：2灵石/只。

奖励分为两类，打榜巨奖：根据排行榜，各大区、服务器最高星可获得高星孙悟空、海量灵石和特殊称号；养成好礼：赛事结束后，玩家可凭身上超过60星（含60星）招财猪，额外获得同等星级的天神一只。

月评

■网龙需要一款大作

与周星驰合作、与迪士尼合作、与EA合作、与UBI合作，网龙今年的动作算是成立以来最大的一年，但不能否认的是，目前网龙的主要营收还是凭借《魔域》这个“老前辈”，“老前辈”还能支持多久是个未知数，这也是网龙马不停蹄“充电”的主要原因。

网龙拥有一支超出想象的开发队伍，曾经在营销层面上屡出奇招并获得良好效果，这些都是网龙的优势和基础，所以对现在的网龙来说，真的需要一款“大作”。

就目前信息来看，最有可能成为这款“大作”的就是拿到EA授权后开发的新版《网络创世纪》，“网龙将与EA旗下的Mythic Entertainment合作，以EA系列游戏《网络创世纪》为蓝本，开发新款MMORPG。同时网龙还将获得包括香港、澳门地区在内的中国及印度地区的独家运营及分销权。”

这里要注意的是，网龙并不是直接代理UO，而是以此为蓝本，开发一款新作品，这就让事情变得非常玄妙。我们知道，UO作为图形化MMO的鼻祖运营至今，其影响力不可估量，EA由于战略原因，迟迟未将这款作品引入中国大陆，现在终于开口与网龙合作，结果还不是原版游戏，这便成为对网龙一次极大的考验。

首先，UO不同于迪士尼的休闲，也不同于“英雄无敌”的单机改编，而是真正意义上的“里程碑”式的网游作品，其Fans不计其数，多少双眼睛都在盯着，如何开发？依循原版照葫芦画瓢还是充分融入中国大陆市场所需元素？这是一个两难的选择，前者不一定适合国内，后者又会被铁杆Fans指摘。

我想网龙这时不如彻底放开，重新审视一下这两年的得失，以“好玩”为游戏核心，依托前文提到的开发、营销等优势，借这个机会彻底洗牌，凭借UO的名号，真正打造一款“大作”，跻身于一线厂商之列。

这是个机会。P



●制作：网龙公司 ●运营：网龙公司
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：终级内测
●官方网站：http://ty.91.com/

■福州 Fantasy

《天元》中的玄幻修真新世界

9月17日，《天元》开启终极内测，向百万玄幻修真爱好者发出集结令，网龙表示："这部耗资1亿，由创下57万同时在线人数佳绩的《魔域》研发团队原班人马，历时5年打造的玄幻修真作品，将为玩家展开一幅极致壮美的玄幻画卷，以全新的视角定义出玄幻世界观的六大标准。"

《天元》的年代设定在中国修真文化巅峰的大唐年间，由蚩尤转世的魔星引出整个《天元》世界的故事背景。根据唐代民间传说，在上古时期，炎黄二帝大战蚩尤之后，蚩尤灵血相合化为魔星，每隔数百年就为害人间一次。时至唐玄宗天宝年间，因迷恋杨贵妃美色，玄宗皇帝李隆基不理朝政，盛唐渐呈衰落之象，而此时恰逢魔星转世之机。面对着妖王蚩尤即将再度临世，由玩家所扮演的修真之士，将肩负师命莅临人间，闯荡中华各地遍寻魔星转世的真相。其间，玩家将通过体验独特的元婴、兵解、渡劫、顿悟等修真系统，感受由肉身化为元婴、凡人成为仙者，拯救万民出水火的玄幻旅程。

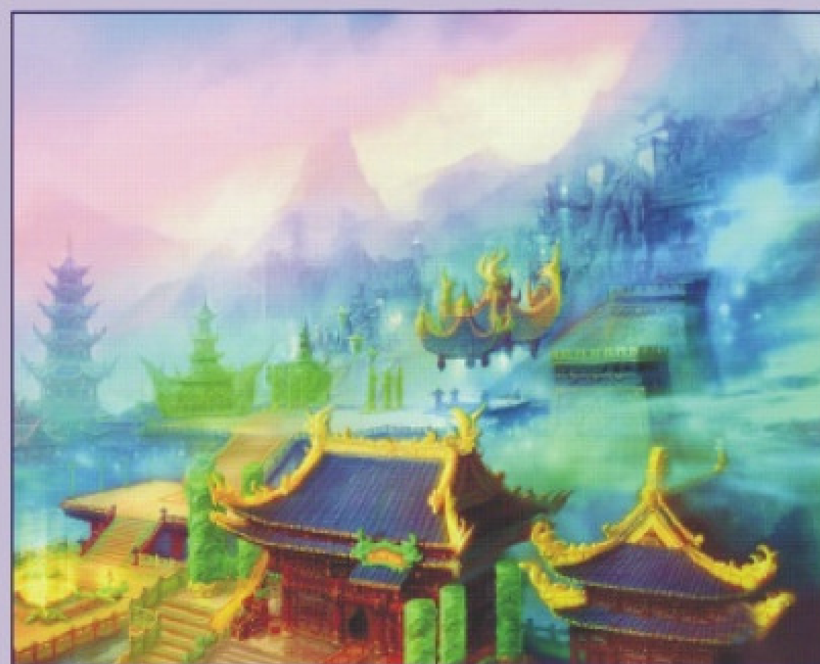
玄幻胜境纵览中华瑰丽河山

早在内测期间，《天元》玄幻世界的主城，就以中国唐代的长安城为原型，通过多相位空间技术，打造出人间主城——缥缈城，复原了这一中华七大古都之首的名城的恢弘绚丽。在9月17日终极内测开放以来，仙魔二界的主城碧落城、幻冥城亦将随之开放。

三大主城可谓各具特色。缥缈城重现了百年繁华都城的雄姿，虽然已是天宝盛世之末，辉煌华贵的王朝将倾，但缥缈城却依然华美而喧闹。城中的NPC除了本地居民，还有频繁来往的各地商贾，期间夹杂着长安城皇家御林军，以及偶尔神形飘逸的修真之人闯过，随后又悄无形迹地离去。这里是人间界最繁华的城市，亦是三界中人的交汇点。城中从武器店、道具店、装备店、杂货店到书院、酒楼、茶坊一应俱全，沿着朱雀大街一字摆开。长安城又分为东西二市，穿梭其间的有自西域远道而来的胡商、中土神州手艺精湛的匠人，以各式手段谋生的市井百姓等等。不论是坚固锐利的兵器，抑或是精美绝伦的饰品，你都可以在这里找到，他们各自用其携带的珍宝和技艺，将此处装点得瑰丽而迷离。据说在飘渺城中的个别地方，还会开放一片只有修真者才能进入的秘境，在那里，你能找到人间最为罕有的天材地宝，甚至是仙魔两界的神秘奇物。碧落城筑于缥缈幻境之上，乃是修仙者的必往之地。这碧落城乃是太上老君按其所精通的先天两仪之道而建。碧落城中的主殿为当年太上老君的修道之地灵霄宫，正因其是众仙尊崇的修仙鼻祖，故而这灵霄宫被建得甚为华美，其中富丽堂皇之处难以言喻。

反观幻冥城，则建于魔界中心妖兽横行、邪魔肆虐之所，乃千年以前通天教主施展绝世神通平定乱局后建造。城中屹立的三十六座雕像，皆是通天教主击败的妖兽魔怪所化。幻冥城的建筑多仿造火焰形态，以赤红水晶建造，尽显妖冶诡异之美。自缥缈城一路行来，盛唐期间中华瑰丽河山犹如一幅画卷徐徐展开，沿官道南行，可见草长莺飞的青殇原，可供游人驻足赏景；再往南区可见落英缤纷的霜叶林，林中虽有狐妖，却颇为友善，足可与之把臂同游；西去则可沿古代丝绸之路踏入大漠之中，欣赏落日孤烟的同时体验西域部落风情。在九幽秘境之中，玩家可邂逅众多误入地宫被鬼王勾去魂魄的孤魂野鬼，而在那极北之地，甚至能找到只在传说中描述过的北冥鲲海。浩浩神州，风光无限，竟似要引得人把青山踏遍，方才罢休。但蚩尤魔星复苏在即，大唐辖内各地已是动乱不已。且不论草莽大漠之中人心思变、盗匪啸聚，即便那北冥鲲海之中，亦有上古凶兽现身，让人欲除之后快。幸而四大修真玄门纷纷派出门下弟子铲除妖魔，维护中土神州的安宁。

在构建四大门派地图时，《天元》研发团队再次展现其深厚的美术功底：在普通场景之外，还有许多只能依靠仗剑飞行才能到达的特殊地方，让玩家充分从修真者的角度一览大唐胜境。玩家还将惊奇地看到：蜀山是一座无根之山、悬浮于半空之中，山外仙鹤踪迹渺渺；风灵岛外终日波涛汹涌、星辰转换美轮美奂；炎魔罗峻峭山中隐含天火之力，蔚为壮观；幽冥宫则是由许多恶鬼罗刹托起的一座巨大的平台……种种超于现实的无穷想象力，将使玩家进入游戏世界时，就如同进入玄幻胜境一般。


缥缈城


碧落城


幻冥城


蜀山剑法图

暴力美学施展史上最强灭天神技

作为玄幻网游中玩家最为关心的重要玩点之一，《天元》中四大各具不同特色的门派、超过40种技能表现力，以及招招之中都透出的独到玄幻气息，将让玩家感受到前所未有过的修真体验。终极内测开放以来，官方还以全新的视角，为玄幻粉丝们展现了首个非回合制网游中的独特阵法系统。神鬼莫测的杀敌方法集合前所未闻的阵法表现力，使玩家们纷纷大呼过瘾。

蜀山派的弟子向来讲究以剑问道，在练级剑招中，有以体内真气操控有形的实剑、连续对敌人攻击的“斩月诀”，也有以剑气为主、可破空杀敌于十步之外的“流光诀”。此外，修真之人蓄气后还可发出各种杀神之技，包括单体攻击技能“疾影神剑诀”，群体攻击技能“乾坤万剑诀”与“无极剑阵”。同为修仙门派的风灵岛则擅长以一柄仙杖召唤冰、风、雷、水四相进行攻击，比如可自地下聚气凝成冰箭刺出重创敌人的“凝冰术”；可驾御狂风，施法之时飞沙走石、破空如刃的“怒风术”等。而杀神之技或化潮为龙，或召唤排空巨浪，技能表现极为大气；炎魔罗的弟子擅使双刀。这双刀乃是他们祭炼各自的魂魄，在炎魔罗门派的圣火中淬炼而成。战斗时双刀上天火劫焰飞舞，炽烈如血，宛如魔将。无论单体技“飞焰斩”、群体技“劫火无极斩”，还是“天魔灭绝斩”等各种杀神技能，炎魔罗的弟子均在出招之时挟着无比刚猛的刀焰，触物即燃，更可令刀焰离刀而去，如影随形地追击敌人。其中最为引人注目的“五极屠神斩”，更可挟带狂风暴雨一般的天火灵力劈下，引爆五极灵气，技能甚为豪迈壮观。

另一修魔的截教名门幽冥宫的技能则擅长以玄铁法扇召唤万灵怨气，技能展现颇具神秘的暗紫色光效。幽冥宫的技能大多以“咒”为名，召唤来自冥界的幽冥之力，将之化为追魂夺命的咒力攻击对手。无论是“破魂咒”、“炼狱冥魂咒”这些充满冥界怨气的鬼影之技，还是“邪龙咒”、“九幽大灭咒”这些施展出来时有如万道白骨爪攫取对手魂魄的魅惑之技，都充满阴森恐怖的冥界气息。值得一提的是，幽冥宫的终极杀招“幻冥邪神印”，召唤冥界邪神相助，以邪神之力化作玄阴五指压下，有毁天灭地之威。

在这些主攻技能之外，每个门派还具有共同的轻功与飞行技能，以及四大门派间相辅相成的各种辅助技：例如蜀山派的离火剑阵与冰魄法阵，风灵岛的还魂、治疗、祛除不良状态，炎魔罗的吸血、冲撞、护盾，幽冥宫束缚对手、以瘴气令敌人中毒等等。与真实的修真体验相仿的是，《天元》对于技能的设定，颠覆了其他网游作品中学习技能需要循序渐进的方式。玩家将可以无等级限制、零门槛修习本门派的最强技能。以一敌万、毁天灭地的技能表现，更将使玩家享受到前所未有的极致暴力美学。

唯我修真体验空前历劫修真之旅

元婴、兵解、渡劫、顿悟……这些玄幻修真迷们最耳熟能详的名词，代表了玄幻小说中最吸引粉丝们的细节，它们自然也是《天元》需要重点表现的玩点之一。每个修仙或成魔的英雄都不是与生俱来的强者，而修真者也需要克服重重困难才能超凡脱俗，进入仙魔之列。玩家步入《天元》世界时，仅仅是一位初出茅庐的修真弟子，为了达到超凡入圣的境界，需要闯过八阵、度九道天劫，共经历九九八十一道转世历练。从肉身修炼出元婴，继而经历各种修真期，并最终成仙入魔，体验最真实而丰富的修真之旅。

这充满奇幻诡谲色彩的修真之旅一路闯来，从未一帆风顺过，伴随着每个阶段的瓶颈到来，修真者将面临命中注定的天劫。当玩家修为达到一定水平的时候，就可以参加渡劫飞升的挑战，在成功挑战天劫之后，才能获得新生并使自身修为得到精进。随着终极内测的开启，全新的天劫闯关模式、也将等待着玩家前来挑战，唯有经过此番艰辛历练，才能成为万人景仰的方外高手。而玩家挑战天劫、进行飞升的全过程，更可以呼朋唤友前来观看，让三界修真者共同见证你闯阵渡劫、飞身成仙的经过。随着玩家修为渐臻于大成，亦将拥有独特的神视野，可以在瞬息之间畅游三界、俯瞰人间众生万物。

神器逆天畅享划破虚空的快感

中国古代仙侠玄幻小说中的各种法宝，从来没有在其他玄幻网游作品中以饱含中国古代韵味的方式演绎过。在2009年年底即将推出的《天元》盛世公测中，玩家们就能在游戏世界中通过研发团队精心呈现的108种上古神兵与348种神器装备，感受到了这些各具仙魔气息的逆天神奇的玄幻魅力。正是因为它们的出现，才使玩家扮演的修真之士能纵横江湖所向披靡，才使玩家手中的玄门招式各具玄幻气息，才通过各异的造型为玩家装扮出不同的修真气质。而锻造、


风灵技能图


炎魔技能图


幽冥技能图


修真图

升级、追加、改良、灵气、镶嵌等六大装备提升系统，更将全面提升这些神兵魔器的属性，达到破碎虚空、灭杀三界的惊人威力。从等级上来说，这些装备每一件都有它的等级设置，玩家的修为等级只有达到装备所需求的等级才能够装备它们，且是最适合当前等级的装备才能使玩家的功力发挥至最高水平。从品质上来说，即便相同等级的武器装备也有好坏的区别，它们分作普通、良品、上品、精品、极品，拥有一件称手的极品武器，将彰显玩家有别于众人的独特身份。从追加等级上来说，根据不同的追加等级，武器装备的整体属性也有会不同程度的影响。在玩家对装备进行改良品质时，还有一定机率使武器装备上出现洞隙，可以镶嵌宝石来赋予装备额外的攻防效果。而这些自上古以来就流落各方的宝石，可以通过在各片区地区中击败各种精英怪获得，或直接在仙晶商店中购买获得。在《天元》的玄幻世界中，每一件装备都有它的独特用途：可以用于玩家自己装备或者给已有的武器装备进行追加，也可以倒卖到缥缈城中的NPC商店里换取巨额金钱，或通过摆摊销售转卖给其他玩家获取仙晶。

手足灵兽助你纵横驰骋三界

传说中神仙的座驾、各类文学作品中寥寥数笔带过的异兽等等，出身洪荒，游离于三界的上百种灵兽会聚《天元》玄幻世界，伴随着玩家展开一路修真历练。这些灵兽有的见于中国古代文学典籍，如《封神榜》中的“五色神牛”、《山海经》中的“穷奇”等；有的是民间传说中神仙的坐骑，如南极仙翁的“天羽鹤”、太上老君的青牛等；或者是民间流传的神兽如“金羽凤凰”“青麟龙王”等。这些从中国古代传说中挖掘出来的各色灵兽，将以全新的姿态呈现，陪伴玩家展开一段前所未有的修真之旅。

有别于其他网游作品的是，这些灵兽的初始外观不再是索然无味的蛋形。《天元》的策划们参考了文献或是影视作品中的各种描述，将灵兽演化成极具玄幻气息的各种状态。这些灵兽从最初的神灵化物比如玉如意、牧笛、鹿茸等，孵化成原始的动物模样，随着两次进化逐渐修炼成人形，独特的养成过程将带给玩家们独特的修真观感。在这些强大的灵兽帮助下，玩家才能更好地纵横驰骋三界。从玩家踏入《天元》玄幻修真世界开始，就能获得本门派的原生灵宠作为修真路上的手足灵兽。所谓“原生宠”，就是仙魔四派为了对抗在人间作乱的妖邪，由门下弟子教化，专属于本门的强大灵兽。玩家在建立人物或完成简单的日常师门任务时，均可免费获得原生宠灵兽。通过幻化原生宠，这些原生宠的星级将会进一步提升，而外观与PK能力也将有所变化。目前，终极内测阶段已经开放的四大门派原生宠分别为：蜀山派的“灵明猴王”，风灵岛的“无相灵龟”，炎魔罗的“白虎星君”，幽冥宫的“九幽鼠妖”。与玩家扮演的玄门弟子需要修真来提高个人修为相仿的是，这所有灵兽也有自己的修真需求与与其身份相符的技能表现。

恢宏剧情颠覆翻枯燥练级宿命

一路历练下来，玩家必然要在修真之旅上经历各种离奇、动人、婉约的神鬼故事，在修真文化巅峰的唐朝更是如此。正是因为这些故事的传说开来，为平淡的凡人生活带去了无限想象。加入《天元》世界，大气磅礴的历史朝代、纵横曲折的剧情任务与错综复杂的故事线，交织成一幅精彩纷呈的玄幻修真背景，为玩家提供了充分体验修真故事的舞台。

从玩家扮演的修真弟子领取师命下山，前往长安飘渺城寻找京兆尹崔大人开始，就步入了《天元》玄幻故事的进程。师门任务、主线任务、各大片区任务、副本任务，无一不是真真切切的修真体验。杨国忠、李林甫这些在盛唐的确存在过的史实名人的出现，甚至让你有一种穿越了时空的错觉。青殇原上出没的各路神仙鬼怪似是隐藏杀机，苍岚沙漠中正在酝酿叛变的蛮族部落蠢蠢欲动，洪荒地宫中收集各类鬼冥之气不知用于何途的鬼王杨玄感……这众多庞大曲折的任务故事，都将等着玩家来一一亲历，撰写属于自己的玄幻传奇。

各种血肉饱满的任务角色之间夹杂的情爱仇恨，让你在轻点鼠标听着他们的诉说时也不禁为之动容。伴随着缤纷多样的场景不断转换，凶恶的怪物层出不穷，偶尔好运拾得极品装备，以及众多意料不到的惊喜出现，将让你在妙趣横生的修真过程中树立起全新的玄幻世界观。同时，完成剧情任务的大量经验奖励，也将促使着自己的修真修为不断突破瓶颈，提升到新的境界，避免了网游中最让人感到枯燥的打怪练级。

2009年年底，绝美的《天元》盛世将继续为所有玄幻修真爱好者打开一道通往修仙入魔世界的大门。让我们一同怀揣无限玄幻梦想，穿越回大唐盛世，加入到延续了千年的神魔大战之中，开启属于自己的玄幻修真新世界。精彩《天元》世界，人人都是玄幻大师！P



装备图


非门派原生灵兽图



四大门派原生灵兽图


仙魔大战

头条新闻

■《生肖外传》终极封测

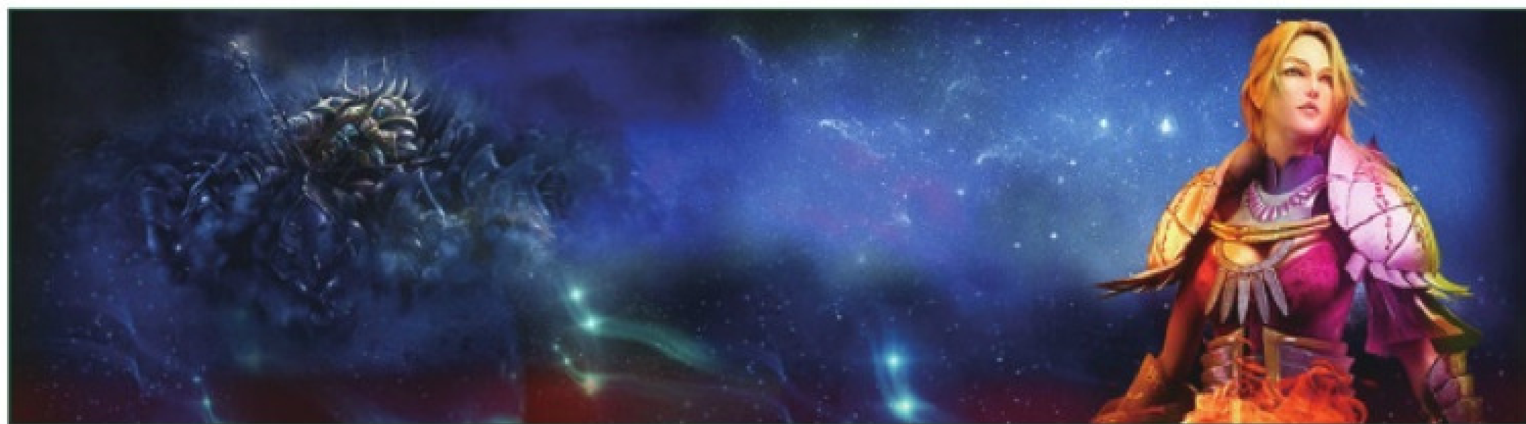


9月15日，《生肖外传》终极封测开启。随着游戏等级开放至80级，新的职业技能也将逐步开放，同时，新的生肖任务、主线任务、副本任务、循环任务以及高等级的新副本、拥有强力怪物的新地图和新的大乱斗战场也在此次终极封测中与玩家见面，另外还增加了枯木兽、僵尸娃娃、魔镜、小蝙蝠等几十种新宠物和新系统“时装合成系统”。据金酷介绍，新版本还带来15大新活动，包括“发呆就能升级活动”“坐骑派送活动”“称号放送活动”等。

■ 新《魔界》推出国际版

9月11日，新《魔界》正式登陆国外市场，成为金酷游戏继《诸侯》后，第二款“出国”的网游。新《魔界》国际版与国内版客户端互不通用，登录账号为金酷游戏国际通行证。

新《魔界》欧洲服务器“天朝帝国”在当天开启，并同步举办了多个活动举办：开区后持续48小时双倍经验；GM携带满汉全席、黄金宝盒等宝物随机在某城市摆设摊位；消灭“金戈苍原”的怪物集结等。新服练级最快的玩家和等级最高、人数最多的公会都可以获得游戏币和道具奖励。



■ 金酷游戏核心代理正式确定

上海鸿利数码科技有限公司（金酷游戏）面向全国诚招代理商以来，现全国5家核心代理已正式确定。分别是：北京嘉合创兴（中国卡网）、营口赛乐氏软件、南京欣德艺网络、温州创想网络、咸宁凡高软件。金酷表示，自2009年9月10日起，金酷游戏不再接受零散订单，各经销商需要和5家核心代理取得联系。

■ 新《魔界》充值送礼包



在9月11日至9月25日期间，玩家只要充值等值于30元、50元的白金币，即可到各主城“奖品领取员”处领取至尊翅膀礼包一个，每充值等值于30元的白金币将获得至尊翅膀礼包30元礼包，每充值等值于50元的白金币将获得至尊翅膀礼包50元礼包。

打开礼包后可获得完美宠物挂饰、双倍经验水晶、白金卷袋和天石碎片，还有几率直接获得至尊翅膀，天石碎片可在奖品领取员处兑换稀有物品。

月评

■ 金酷扬帆出海

其实在《魔界》之前，《诸侯》就已经在海外市场试水。不同的是，《诸侯》听名字就知道，是一款很“中国”的作品，而新《魔界》“魔法”味道相对浓一些。

金酷与盛大联手后，这一路走得颇为顺畅，对产品的选择是主要原因，在“什么游戏中国玩家喜欢玩”这个问题上做出了正确回答，那么在“什么游戏海外玩家喜欢玩”这个问题上能否继续正确？

“玩家到底喜欢玩什么”这个问题非常有趣，往往业内不好看的作品红得要死，一片褒奖之声的作品却草草收场，海外市场更加难以捉摸，“中国味十足”的作品老外其实并不喜欢，因为他根本不知道你在说些什么，而一味模仿更加是“鲁班门前耍大斧”，我想金酷其实也不敢说“一定”能在海外赚个痛快，但这一步确实不得不迈。

对于金酷来说，旗下作品算不上丰富，如果想更好地发展下去，拓宽产品线是方法之一，之二就是扩宽市场，所以与盛大合作后，拥有更多市场资源的支持，把新《魔界》推到海外也就水到渠成。P





新《魔界》是金酷第二款进军海外的作品

生肖外传

●制作：金酷游戏 ●运营：金酷游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：封测
●官方网站：http://sx.12ha.com/

■上海 莱依林

《生肖外传》四大神话副本详解

要问《生肖外传》中有什么好玩的？是做生肖任务亲历十二生肖新传奇？是预知未来的命运系统？是天天周周月月都有的玩的精彩互动活动？是……的确，在《生肖外传》中，有着诸多让玩家数不过来的特色玩法，不过“副本”有可能是玩家最常提起的。

每10级一个副本

副本不仅仅是玩家在经历生肖主线任务中不可缺少的一个部分，更是玩家挑战自我的一个平台，《生肖外传》的副本每10级左右就有一个，且有两种模式，一种是被玩家形容为打酱油模式的普通模式，另外一种是挑战模式。打酱油模式相对比较简单，可以无限次进入，打败副中的Boss可获得一些装备奖励。挑战模式的副本则每天只能进入一次，打败挑战模式中的Boss后会掉落一个副本牌子，战励橙色水晶或战励粉色水晶，并且有完美击杀的评价。收集战励橙色水晶或战励粉色水晶可以到灵霄城的挑战奖品员处兑换装备。

10级副本：老妖巢详解

在这个副本中，玩家可以亲历宁采臣和小倩的爱情故事。在之前的主线任务中，玩家已经为这一对生死恋人给予了不少帮助，然而要想让这段爱情有一个幸福结局，就必须铲除控制小倩的妖魔姥姥。

冰儿之愿1，可接等级：12级。任务简报：当看见依附在宁采臣身边的少女时,那笑容如此动人,却依旧掩饰不了小倩心内的彷徨。兰若寺的恶灵像挥之不去的噩梦。必须回到那里，去面对自己种下的噩梦，小倩的内心这样告诉着自己：曾经你也许会犯下错，你会为此内疚吗？你会为此弥补自己的过错吗？冰儿之愿2，可接等级：12级。任务简报：一心想修炼，并获得新生的小倩和冰儿，为了早日得到千年的道行，无知的她们轻信了妖魔姥姥，纵然铸成大错，使得自己也无法摆脱妖魔姥姥的魔爪。而现在，面对的敌人正是小倩最好的朋友，被妖魔姥姥控制着的冰儿冰儿之愿3，可接等级：12级。任务简报：冰儿看见了自己前世的镜子，从镜子里看见的了自己小时候，眼泪从她已经无神的眼中流下，那是鬼的眼泪吗？晶莹的泪珠洒在地上，化为了霜。然而这一切并不能阻止她，眼前的她已经无法从控制中挣脱了，而是变成了面目狰狞的厉鬼。

妖魔姥姥1，可接等级：16级。任务简报：落荒的恶灵四处逃窜，冰霜覆盖的冰儿倒在了地上，鬼的眼泪在空气中凝结；小倩握着那还残留着余温的晶体，感受着冰儿最后的独白。但眼泪滴落在前世的镜子上时，一扇巨大的时空门出现在眼前。妖魔姥姥2，可接等级：16级。任务简报：想必时空门的另外一头就是妖魔姥姥真正的所在地，冰儿最后的愿望就是打败妖魔姥姥。妖魔姥姥3，可接等级：16级。任务简报：妖魔姥姥化为一股青烟，慢慢的消散，让你感到在意的是帮助妖魔姥姥复生的力量。不管怎么说，冰儿的心愿已经了结，是该回去了。

老妖巢副本Boss攻略

第一关：恶灵王

恶灵王会使用3个技能，技能群攻，技能单体，物理攻击。当恶灵王的气血少于三分之一时会将前排恶灵招满；当恶灵王的气血少于一半时会将前排恶灵招满；当恶灵王的气血少于三之二时会将前排恶灵抬满。

第二关：冰儿

在第3回合时冰儿会召唤小倩出场。冰儿会使用五个技能，有技能群攻，物理攻击，会治疗，会施放增益效果等。第9回合冰儿会将后排的嗜血鬼召满；恶灵会使用物理攻击和技能群攻；小倩出现后是无法被打败的，当冰儿死亡后小倩会逃跑。

第三关：妖魔姥姥

每四合合召唤一个嗜血鬼，会使用5个技能，有技能群攻和物理攻击等。当姥姥的气血接近一半且有3个嗜炎灵存在，姥姥会将嗜炎灵全部召满；嗜血鬼会使用两个技能，均为物理攻击；嗜炎灵会使用两个技能，技能单体和物理攻击。

20级副本：黑风洞副本详解

在这个副本中，在《西游记》中被观音收服皈依佛门的黑熊精将成为主



老妖巢副本——冰儿


老妖巢副本——妖魔姥姥


风洞副本——黑风妖道



黑风洞副本——黑熊精

角。不过，这里的故事还是黑熊精做妖怪时为非作歹的一段故事。

勇闯黑风洞1，可接等级：26级。任务简报：眼看就要活捉了黑风妖道，没想要一时大意，让那妖道启动了黑风洞内的机关，逃进了黑风洞深处，心有不甘的梅，当然不想就此放弃。只是黑风洞深处黑丫丫的一片，让人望而却步，又略带有一丝神秘感，谁也不知道进去了是否还能出来。勇闯黑风洞2，可接等级：26级。任务简报：在幽暗的黑风洞内摸索着前进，过了几个弯后，来到了一间灯火明亮的密室，一位少女正在沏茶。见有两位陌生人突然闯入，惊慌失措的少女打碎了茶具，引来了一群巨熊守卫。勇闯黑风洞3，可接等级：26级。任务简报：少女名叫翠儿，几年前被老妖抓来做了侍女，对黑风妖道恨之入骨。黑风洞内机关重重，翠儿十分愿意帮助你去打败那个妖道。

黑熊精1，可接等级：26级。任务简报：黑风洞内轰隆声不断，时不时的有个低沉的声音呼唤你们，从翠儿处知道，这黑风洞的真正主人并不是黑风妖道，在黑风洞的里面住着一只黑熊精，其神通广大，能上天下地，无所不能。黑熊精2，可接等级：26级。任务简报：当你看见黑熊精时惊讶无比，当初在天庭一起听取太白金星号令的画面不断重现，为何如今的黑熊精在此为王勾结妖道作乱？其嚣张的气势和胡言乱语让你们的忍耐达到了极限。黑熊精3，可接等级：26级。任务简报：黑熊精的话在耳边久久不忘，已被选定的生肖神，这究竟是怎么回事？机灵的梅猜到猪八戒可能早就知道点什么，所以才不愿意和生肖扯上关系。

黑风洞副本Boss详解

巨熊守卫，挑战难度下所有属性提高，血少于50%以下使用狂暴；随机使用3个技能；会群攻技能和状态技能。黑风妖道，第一回合召唤梅出场；每5回合使用一次噬灵咒；根据场上黑风醉妖存在数量分别使用噬灵咒；每5回合后的一回合召唤满黑风醉妖；随机使用4个技能；会状态技能和单体攻击。黑熊精，第一回合召唤梅；80%血时召唤2只巨熊守卫；60%血时召唤2只巨熊守卫；40%血时召唤2只巨熊守卫；随机使用5个技能；会状态技能、单体攻击和群攻技能。

30级副本：食罚地狱副本详解

地狱不是一个大家愿意去的的地方。不过为了解开柳桃林迷雾之谜，正义的玩家还是踏上了前往地狱的道路。

食罚地狱1，可接等级：32级。任务简报：土地向你讲述的了事情的由来，此雾并非与地支神有关，而是林中两树妖所为，让你觉得平静下来。但在你到来之前，已经有个女孩为了得到降服两树妖的封妖符去了地府；土地公公如今正在焦急等待着那个女孩回来降服树妖。如果是梅的话，现在追去也许还能帮上什么忙吧。

食罚地狱2，可接等级：32级。任务简报：今天可是什么日子，想去地狱的人走了两个又来一个，判官嘀咕着。除了梅难道还有其他人来这里吗？听到这个消息的你开始慢慢担心起来，然而地狱不是你想去就能去的，还需完成判官给你的考验。

食罚地狱3，可接等级：32级。任务简报：地狱有18层组成，关押着前世犯下罪行的人们和一些凶神恶煞，每一层又有一位执行的地狱武官，进了地狱后想要让武官再放你出来，除非你有天大的本事。判官的忠告更像是威胁，也许他根本就没想过要放你出来。是不是要去你自己看着办吧。

食罚地狱4，可接等级：32级。任务简报：在食罚地狱饱受折磨的王福员，为了能早日解脱,十分干脆的讲述当年的事，然而他并不知道他会进食罚地狱并不是因为无意揭走了封妖符，而是前世太过奢侈，浪费了太多不该浪费的东西，才会此地狱受食罚之苦。只是在你来之前，已有人把封妖符带着了。

食罚地狱5，可接等级：32级。任务简报：地狱的严罚只是警告世人，罪行能逃得过凡人的双眼，却逃不过天地的慧眼；在食罚地狱的尽头，梅正在想办法如何离开这里，取走封妖符的人早以用了花遮柳隐避开了武官离开了地狱，而残暴的地狱武官并不打算放你们离开。

食罚地狱副本Boss详解

在这个副本中，玩家总共将遭遇4个Boss，分别是锅氏三兄弟铜锅、银锅和金锅，以及最后的大Boss食罚地狱武官。之前帮助玩家的梅在最后的大Boss战役中会再次出现，这次她是来帮谁的？

铜锅，挑战难度所有属性提高；当受难者数量小于4个时，召唤满受难者；随机使用攻击3个技能，有单体有群攻。银锅，挑战难度所有属性提高；11回合内，每5回合当自己气血少于60%给自己使用加血技能；随机使用4个技能，有


食罚地狱副本——铜锅


食罚地狱副本——银锅


食罚地狱副本——梅


镜塔副本——厄运


镜塔副本——贪婪

单体有群攻有状态。金锅，随机使用3个技能；有单体有群攻有状态；金锅身边的小怪能力比较强。食罚地狱武官，挑战难度所有属性提高。第一回合召唤梅出场，随机使用两个技能，一种是只对前排有效，一种是只对后排有效，两个都是攻击技能；15回合内，前排饥饿小于4只，就会继续召唤。

40级副本：食罚地狱副本详解

镜塔1，可接等级：42级。任务简报：关于蚌凤儿的事，李靖并没有感到惊讶，似乎一切他早就预料到了。李靖并没有把你派去湖底深渊，在他看来你并不适合去那里，以你的力量在深渊里就会迷失自我。就像蚌凤儿一样，最终成为罪恶的傀儡。而就在此时，一个让你意外的人出现在你们面前，看来是特意前来找你的。镜塔2，可接等级：42级。任务简报：妙妙就是那个抢先取走了封妖符，并帮助你打败柳树妖的女孩，虽然只有一面之缘，但其活泼的形象让你记忆犹新。此次她特意来找你，是奉她的师傅太乙真人之命来找你。镜塔3，可接等级：42级。任务简报：太乙真人受友人之托，帮你解除心中的疑惑，太乙真人一语就道破了你心中所在意的“被选中的生肖”。虽然谁也不知道究竟那个才是被选中的生肖，但当你内心出现疑惑时，就注定你不可能是被选中的生肖。你内心的疑惑究竟是什么？镜塔4，可接等级：42级。任务简报：在太乙真人的帮助下，你通过宝物心镜，看见了自己内心的疑惑，那是隐藏在深处的恐惧，是自从你下凡后见到地支神后就一直遗留着的，这份恐惧让你觉得地支神无法对抗，成为生肖神遥不可及，这座镜塔仿佛就是你的内心世界，无法消除在你内心的恐惧，就无法成为被选中的生肖。

镜塔副本Boss详解

嫉妒，挑战难度气血增加。如果职业是祭祀，双攻击提高；如果职业是天师，命中，躲闪提高；如果职业是龙宫，仙抗提高；如果职业是修罗，物理防御提高。

第一回合召唤妙妙；60%血使用特殊技能；20%血使用特殊技能；随机使用3个技能攻击，会单体攻击和状态技能。贪婪，第一回合召唤妙妙，第一回合召唤4个贪婪，随机其中1个为真，只有打死真的贪婪，其它怪物逃跑，战斗胜利，如果打死的是假贪婪，会继续刷新。第一回合无法攻击贪婪，如果职业是祭祀，双攻击提高；如果职业是天师，命中，躲闪提高；如果职业是龙宫，仙抗提高；如果职业是修罗，物理防御提高；随机使用2个技能攻击，会单体攻击和状态技能。厄运，如果职业是祭祀，双攻击提高；如果职业是天师，命中，躲闪提高；如果职业是龙宫，仙抗提高；如果职业是修罗，物理防御提高。第一回合召唤妙妙，当厄运有气血降到不同程度的时候，每一个程度该怪物都会将自已的气血增强一次；随机使用4个技能针对不同门派施放不同的克制性技能。恐惧，第一回合召唤妙妙，第二回合召唤妖魔姥姥，姥姥会给怪物加上Buff，第6回合召唤黑熊精，第11回合召唤食罚地狱武官。随机使用3个技能，会单体攻击和状态技能；被召唤出来的三个怪会加入战斗。

完美击杀：Boss战役评分系统

玩家在挑战模式的副本中，每一场Boss战后，都将受到完美击杀系统的评价，针对每一个玩家在此次Boss战役中的表现做出评分，包括最高伤害、击杀回合数等等，完美击杀分为S、A、B、C、D五个等级。

以下规则影响击杀分数：触发战斗中事件；组队职业的平衡性；本次战斗中的最高伤害；在规定回合内打败Boss。获得评价时可以获得较好的道具奖励或审判金勋章和审判银勋章奖励。收集审判金勋章和审判银勋章章可以在灵霄城的挑战奖品员处兑换到丰厚奖励。

神秘商店：神秘道具主要出口地

和副本息息相关的系统除了完美击杀之外，就是这个神秘商店系统。神秘商店可是只有在通过整个副本的关卡之后，才会出现的哦！而且出现的时间也有限，可能是十几分钟，可能是一个小时，总之，在神秘商店买东西，速度一定要快。相关NPC：各阶段挑战级副本中的神秘商人（神秘商人共分10个级别，越高级的神秘商人可购买的物品也越高级）。所有神秘商店中的物品均为两小时更新一次，且物品数量有限，售完为止。角色进入神秘商店后最多购物90分钟，时间一到角色会被自动传送回灵霄城。

神秘商店可购买到的物品类型大致如下：宠物强化物品（如九色魂元晶、增幅密文等）、装备强化物品（如武器资质、防具资质等）、采集工具（如无敌矿镐、无敌镰刀等）、合成材料（如水晶、玉、闪光鱼鳞等）、角色时装（如仙女装、情人装等）、场景药品（如紫梨草丹、武神仙丹）、洞府资源（如洞府经验包、洞府资源包等）。



诸侯人物原画





在获得击杀评分后，可以打开任务面版，点击战斗评价查看更多细节





审判金勋章和审判银勋章的兑换：宝珠类，打孔类，宠物类，灵魂石类

头条新闻

■《成吉思汗》新资料片开放



9月11日，《成吉思汗》最新资料片《初章：帝国的远征》推出。新资料片开放波斯高原地图，基辅、莫斯科和波兰地图，匈牙利、神圣罗马帝国和拜占庭地图，还加入大量全新岛屿地图，和苏门答腊岛任务、爪哇岛任务、日本海的对马岛任务等全新异国任务。

同时，“帝国的远征”新增蒙古大军大战祝家庄的副本，6v6战队英雄会，周末活动“乌龙词典”，并全新开放的80级装备：天传套装、天赐套装、天龙套装。在开放新装备的同时，也将会推出装备保值计划，对已经养成的60级神字级装备，可以通过新开放的功能，把诸如打星、铭刻、紫色属性等等附加到新的80级装备上。

为了更多的新手玩家可以加入到《成吉思汗》的远征阵营中来，官方还推出了专门为资料片设计的价值988元的豪华新手卡。玩家领取帝国远征卡，登录游戏即可获得价值988元豪华大礼包，内含海量人民币道具。另外10级送绝版屠龙套装，30级可获得收藏级珍稀骑宠玉兔坐骑。

■ “成吉思汗探险车队”



麒麟游戏联合三夫俱乐部探越车队共同举办“2009年成吉思汗探越车队远征活动”，面向广大玩家招募5名随行队员。“成吉思汗探险车队”主体成员为三夫俱乐部探险车队，将循着成吉思汗的历史足迹探寻以下胜地：不朽的胡杨、神秘的黑水、无际的巴丹。活动时间为2009年9月30日至10月8日（共计8天）。

《成吉思汗》随行玩家需年满18周岁，身体健康，在游戏内拥有30级以上角色。随行玩家可不提供车辆，必须具有驾照，如玩家愿意自驾参加此次活动，则车辆必须是具有低速四驱、性能优异的越野车。麒麟游戏将承担《成吉思汗》随行玩家的全部费用，包括油费、过路费、过桥费、食宿费、保险费、景区门票。

■ 金山毒霸与麒麟游戏合作



金山互联网安全宣布与麒麟游戏进一步展开合作，自9月17日起至24日为其旗下的大型历史战争题材游戏《成吉思汗》用户赠送金山毒霸极速版90天的免费试用，《成吉思汗》的游戏玩家可登录活动主页免费下载毒霸极速版，体验90天的实时保护。

金山毒霸极速版是专为针对笔记本、上网本和网游用户设计的节省内存的杀毒软件，金山表示，该版本安装包7MB，15MB的内存占用，解决游戏玩家的“杀毒之困”，玩家不必为游戏中的“卡机”而烦恼。

月评

■ 麒麟游戏广撒网

凭借《成吉思汗》这一款作品，麒麟网在游戏圈迅速崛起，尽管这匹黑马与畅游之间有着扯不清、道不明的事端，但仍是跑得飞快。

继与迅雷合作成功后，麒麟游戏开始广撒网大玩联运，与腾讯、中游、联众、风行、PPS等都达成合作意向，同时正在就进军海外相关事宜进行谈判。

麒麟游戏副总裁邢山虎曾对媒体表示：“我们是小公司，我们在选择合作伙伴的时候，首先是找朋友。”

虽然利益才是捆绑双方的唯一指标，但对麒麟游戏来说，这种低姿态的广撒网模式却是非常适合当下的。

麒麟游戏现在风头正劲没错，不过网游市场瞬息万变，一个外挂就可能毁了一款作品，而根基还未深深植入这片网游土地的麒麟游戏明显不想、也不能面对过多磨难，所以目前最需要的就是广交朋友，除去利益上的原因外，更主要的是打下地基，牢牢站稳。尚进、邢山虎都是圈里名人，但麒麟游戏却是新军，“好的开始”是借势培植市场、人脉的最佳时机，这便是麒麟游戏现在广撒网的原因。

当然，对网游来说，营销是建立在产品基础之上的，如果作品不适合这个市场，怎么操作都很难奏效，从目前《成吉思汗》的在线人数看，这款作品给了麒麟游戏很大底气，新内容也在不断扩充之中，如果所料不错，麒麟游戏在进入稳定期后必将继续扩充产品线。P



《成吉思汗》为麒麟游戏开创了一个“好的开始”

成吉思汗

●制作：麒麟游戏 ●运营：麒麟游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://han.70yx.com/

■小星 小微

《成吉思汗》，一生为谁痴

来自江南的剑侠，隐藏在大军中沉默的杀手，长发飘飘，利剑出鞘，剑光闪过，对手倒地。为隐所生、为剑所伤、为情所困、为爱而亡、一生为剑痴。这是一个故事，一个虚幻的故事，一个虚幻的让人忧伤的故事，正如我们投注于虚拟中的真实。



连日缠绵的春雨将草原淋浴的越发苍翠欲滴，阴霾终竟不见了。一抹灿烂悬空于湛蓝的天际。摇曳的草尖水珠上折射出耀眼的七彩光芒。一望无际的大草原，让人迷离。雨渐渐止歇，风渐渐凝固。一尺一寸长的利剑——闭月羞光剑，依然贴身藏于衣袖内。

造化弄人闭月逝，玉殒香消为谁痴

错落有致的蒙古包，远处传来的依然是那豪爽的笑声。我眼神冰冷，嘴角荡着一丝漠然的微笑，只是所有的人都看不到。我的如花笑靥被雪白的面沙遮掩着，它此生注定只为一人绽放。这是我出生的地方，再次回到这里，入眼的只有孤雁形单影只的凄凉。对这个地方我早已失了留恋，却为何还有那莫名的感伤不受控制的肆意蔓延。是为了那个寡言的教我魅影步，轻飞如雪，有着阳光般温暖笑容的俊朗男子；或是为了那个薄情寡义教我拿剑杀人，理应被我尊称为师傅的邪魅男子。同一个男子，却为何差距如此之大？曾经的一切，亦真似幻，令我丧失了分辨能力，深陷其中无法自拔。他刀刻般眉眼毫无顾忌的出现在我眼前。思念，从最温暖的地方弥漫开，从最脆弱的地方射进来，兜兜转转，散落在心底的某个角落。温热的液体，顺着脸颊，一滴一滴钉在心底。不经意间，心已百孔千疮。遇见他，是我此生注定的劫难，无法遁形。

又到桃花妖娆的迷离三月，江南繁华依旧。只是，这四周的一切几时于我有关？自第一次出任务由他陪着，之后就再不见他的身影，即使受了再重的伤，他对我也是放心的。独自飘泊的旅程，就这样持续着。接受命令，探查，等待，拔剑，杀人。这些刺杀的必经过程，早已将我不甘寂寞的心性磨平碾碎。15岁之前，我最喜白色，只因他无意间的夸赞。15岁之后，当我第一次用他给我的这把闭月羞光剑杀人，鲜血无可避免的溅在雪白的衣裙上，鲜腥的气息迎面扑来。呕吐，无法抑制的呕吐，令我狼狈不堪。之后，我撕了所有的白色衣裳。自此，我只穿红色。杀人，从最初的青涩呕吐到现在的熟练麻木。现在，即使全身沾满鲜血，我也可以波澜不惊的从容镇定。多么可笑，那个曾经向他撒娇最喜欢喝马奶酒的娇俏女孩，现在竟被人称之为“夺命玉刹”。

悲剧开始之时往往毫无征兆，命运伸出手来，把种子埋下，幽秘的笑着，等待开花结果。他从不说自己的身份，我也乖巧的不去问。总以为会像这样永远伴着他，哪怕只是当个为他排忧解难的杀人傀儡，亦心甘情愿。然而，上天对我何其残忍，再过两个月，他就要当新郎了。对象是那个笑声爽朗、肩背弓箭的蒙古女子。这消息似一根针，在一刹那，不，比刹那还短的换念间，就戳破了我的心，身上激滟的血，涌出来，缠绵如水。

从第一次刺杀，我便已有觉悟。灵魂，在一次次的拔剑杀人中早已枯萎，


场景地图


打造武器


大都美丽场景


大型战斗

唯一支撑我的便是这与你相守一生的信念。不管人间沧桑几何，因为爱了你，心情亦凝结成花瓣上晶莹透亮的露珠。只要你一回眸，便消融成水，成清音妙韵。月光倾城，潮水暗涌，漫向你的堤岸。澄澈的花朵，夜夜为你开尽。因为静默，你永远不会了解它蕴藏了怎样深沉如海的情感。你可知，对你的爱，是我生命里最绚烂的一场幻觉，太荼蘼，即使用生命去换，我亦不愿醒来。可如今，你竟毫不留情地将我唤醒。曾经的殷殷滟滟，变做一点赤红，紧缩成我心口的朱砂痣，只有手指抚上去，它还残留一点温暖的红。心，荒芜破碎，尘世再无留恋。

我曾听说，沙落王是位贤良之君，手下谋士上百。这一次，我抱着必死的决心，为了你，即使是下地狱又如何。只是，此次怕是我最后一次为你拔剑了。近几日，我越来越觉得轻松。整夜整夜的做梦，梦见你手把手教我舞锏吹箫的温柔呵护；梦见你拗不过我的撒娇哀求，给我买蒙古马奶酒的宠腻笑容。

在这个沁凉的寂静夜晚。使出一招一剑定乾坤，剑气直指沙落王的护卫。有人挡住了我的剑，那是个蒙面的消瘦男子，竟与你身形一致，连眉眼都如此相像。那人似是对我的每个招式都了若执掌，这便令我有种错觉，仿佛这不是杀人与被杀的搏命，而是大漠孤沙中你指导我剑法时的切磋、拆招。那人的剑法如此精准，令我毫无招架之力。几个回合，身上便伤痕累累。技不如人，我不怪别人，只是为何，那男子像是知道我要来刺杀，竟似守在这里等我。而刺杀的地点、日期我只告诉过你。如此这般巧合，我不相信。恍然间，记起，临出此任务之时，你说，卓儿亚，若不能一击必杀便立刻潜逃，任务作废。当时，我并不理解一向不达目的誓不罢休的你为何会那般说。现在，我终于明白。与我对剑的男子是你——我的师傅，自然没有成功的机会，唯有逃。

你一剑刺来，我迎着剑刺上。快要碰到你衣袖的瞬间我收了剑，于是，你的剑，精准的刺进我心口。看到你慌乱错愕的目光，我笑了。剑，拔出。我的身体飘然坠落，我看见你的唇语，问，为什么？师傅，你知道吗，坚持，往往是一个人走到荒漠里烈日炎炎，近无帮助，远无希望，还要继续走下去的感受。现在，我累了，不想挣扎了。在你宣布你要和她成亲的时候，我仅存的执念便化作点点尘埃消散了。这次我本就没打算活着离开。虽然我不明白你这么安排的目的。但是，我不怨你。因为你给了我活命的机会，你说，打不过就逃。我知道你对我也是有情的，可是，我真的厌倦，不想再逃了。如今，能死在你剑下已是我最好的归宿。我心亦满足了。

听，风在低徊倾诉，在细语缠绵，在夜的角落里拾荒。抓不住草的芬香，却吹落了一地忧伤。天地间，一片渺渺。

恩怨情痴飞龙殇，绝音断剑为君狂

江南三月，地气生暖，青苔初绿，落英缤纷。夕阳下，袅袅炊烟，翠竹摇曳，斑驳的阴影被落日余辉拉长，带着阴雨天独有的朦胧，驻立在昏黄的街道两旁。偶尔一两声莺啼，划着纷飞的弧度，惊叫着一闪而过。萧，随性的挂于腰际。二尺二寸长的利刃——青龙伏虎剑，漫不经心的握在右手间。

嘴角噙着一湾诱人的弧度，流连于碧波荡漾的清澈湖边，周围的喧闹渐离渐远。引得路人频频注目的我听见有女子娇笑着轻声议论，“好俊朗的男子，不知是谁家的儿郎。”“就是，也不知娶亲了没。”一丝不快，蓦地爬上心头。我瞬间收敛了笑容，顺着声音传来的方向冷冷一瞥，霎时埋怨声四起，均是怪我不解风情。我只是听着，并不理会。我的温柔怜惜今生只为一人专属。

时光冉冉，呼啸着疾驰而过。再次回到这个我与她初遇的地方，景色依旧却物是人非。失落，直愣愣的袭击心底。心，绞痛，再不能缓解半分。一反常态，仅仅是为了那个乖巧可人，对着我撒娇耍赖，有着如水般娇憨神态的纯良女子。即使她后来经我一手调教，变成一个刻苦习剑、杀人如麻的阴冷女子。虽偶有挣扎，这爱恋却不曾减缓半分。空间与时光交错重叠，分不清身在回忆还是现实。

初春夜晚的风，总是带着些许凉意。我随着她孤寂无依的身影，踏上破旧的城楼。月光下，她裙裾飞扬，宛若仙女。她旁若无人的一遍遍吹奏我教她的第一首箫曲——《蒹葭》，“蒹葭苍苍，白露为霜，所谓伊人，在水一方……”那哀婉迷离的音调，像一双无形的手，禁锢了我的灵魂，一刻不歇地揉搓我的心，让它始终褶皱，不得舒缓。命运伸出手来，却无能为力。原来，我们都是痴人。

又到烟花三月，柳絮纷飞时节，江南多情依旧。还记得，第一次带她出任务，她泪雨涟涟的哀求。我告诉她，若想留在我身边，作为杀手，就得学会无情。她恨恨的瞪着我，缓缓拿起闭月羞光剑，颤抖着双手，连续数剑刺下，直


大熊也疯狂


血战吊桥


多国混战的大型战争


过地图的美人儿


极品凤凰

至对方血肉模糊。刺目的血，染红了她雪白的衣裙，触目惊心。她连夜发起高烧，嘴里不停的哭喊着“不要……不要……”三日后，她悠悠转醒，发疯似的撕裂了所有入眼的白衫。自此，只穿红衣。我明白，当彼此无法回头时，只能继续前行。伪装遗忘，是此时最好的抉择。

十六年前，阴差阳错，我从歹徒手中救下了奄奄一息的她。当我费尽心力将她从阎罗殿里救回时，她却因头部遭受重创而失了忆。然而，得知真相后的她，没有我预期的哭闹。她只是眨着犹如小鹿般纯净的眸子，拉着我的衣角，怯怯的喊我哥哥。过惯了刀口上舔血的我，刹那间，被她的纯真感动了。那一刻，我下定决心，哪怕此生倾尽所有，陷入万劫不复之地，都要护她安全。

然而，命运既定的轨迹并不因某个人的决心就会所有改变。是我，低估了人类的贪婪，在救下她的第二年，绝世容貌初露端倪的她再遭祸端。于是，为避免重蹈覆辙，我开始教她习剑，逼她拿起这夺命的武器，学会这杀人的技艺。或是因为天性，她竟十分反感习剑，总是趁我不备，耍赖偷懒。后来，为了督促她，我便用她喜欢的萧作为引子与她约定，只要她肯好好练剑，我便教她吹箫，并且答应她，在她练剑时，为她抚琴。就这样，吹箫抚琴，一剑舞十年。

她12岁那年，我父亲被仇家偷袭，战死后，我受命血洗一户人家，任务很轻松的完成，我成为杀手组织——刺隐帮第十二任帮主。组织除我之外，还有副帮主，12名族长，36名王者卫队，72名隐者，遍布各地。我虽是帮主，但并不是唯一的决策者，副帮主和族长就是为了监督帮主而设立的。没有人知道他们存在了多久，他们对组织而言是神祇般的存在。成为帮主后，我并没有告诉过她，我只是低调的找寻她的家人。我总想着有一天她也可如寻常女子一般，受家人祝福，正式被我迎娶进门。功夫不负苦心人，几经巡查暗访，在她15岁时，终见端倪。然而造化弄人，她的家人早已死于我的伏虎剑下，就是那次接任帮主的任务。

当我知道真相的时候，我明白这是阴谋，但却无能为力。正当我惶恐不安时，有人向我献策说，若想留下一个人，惟有让她彻底容入自己的世界。于是，鬼使神差下，我改了初衷，违背心意，训练她杀人。然而，就在她一次出任务，鲜血落满她衣裙的一刻，心里的纯白守护，轰然倒塌破碎了。我知道，有些东西是彻底失去，再也找不回了。

每当午夜梦回，我总有股将一切据实相告的冲动。可是，当第二日看到她绝美的容颜，所有的决心便顷刻间土崩瓦解、不见踪影。就这样，理智与情感不停拉扯，时刻折磨我，啃蚀着我的心智。时刻在崩溃的边缘徘徊。终在她又一次受重伤归来时，我痛下决心。我对族长说，想脱离组织，带着她退隐江湖。族长们商议后，对我说，若能在3个月内不动用组织的力量成功刺杀沙落王，他们便随我而去，不再阻拦。我知道这个任务九死一生，可我并不害怕。我开始没日没夜的着手准备，为了不引人怀疑，我并没有告诉她。

我费劲心力的部署，假意对沙落王的义妹——那个爽朗大气的蒙古女子动情。在我的刻意讨好下，很快成功得到那女子的欢心。于是，我作为“准妹夫”顺理成章的住进沙落王的帐蓬。可这还远远不够，为了让沙落王对我更不设防，我安排她刺杀，而我是拦截者。

像往常一样，她飞鸽传书于我，告诉我她行刺的时间与地点。她果然很准时。我看着她一步步进入我的视线。我将事先准备好的黑布蒙上，放下了随身携带的萧与锏。现身拦截。她的每一步我都了若执掌。这使得我有种错觉，仿佛，我指导她舞剑，与她拆招切磋。她灵动的双眸，显得无比愕然。我才惶然警觉，我竟是无意间沉醉了。怕她发觉什么。我想速战速决。迎着她一剑刺上，她也顺着举剑刺来。就在她的剑快要与我的剑对碰的时候，突然，她撤了剑。我的剑就这样直直的刺入她的胸口。这一变故让我惊呆了。我张口，想问为什么。可是，在那一刻我发现我竟然说不出话来。她笑了，笑的如此甜美。我看着她的身躯飘落。点点猩红，溅到她大红的衣裙。我伸出颤抖的双手，去触摸她逐渐冰冷的脸庞，泪珠一点一滴滑落掌心，凉凉的，冰冰的。


小疾风丹

风在低回倾诉，在细语缠绵。在夜的角落里拾荒。抓不住青草的芬香，却吹落了一地的忧伤。天地万物，一片飘渺。P


极品异兽


射杀怪物


升级后获得的经验和奖励


睢我的战马


一级全能坐骑

■写在前面

“了解《魔兽世界》集换式卡牌，得刮刮卡大奖”活动，自8月中旬刊开始举办以来，受到了读者朋友们越来越多的关注。在此，我们将与活动有关的细节问题再说明一下，并公布8月抽奖活动的中奖名单（因篇幅问题，只公布一、二、三等奖）。

要参加“魔兽”卡牌抽奖活动，首先你需要将月中刊的回函卡填好寄回给我们，注意：是月中刊的回函卡，而且要把回函卡中“我愿意参加《魔兽世界》集换式卡牌抽奖活动”之前的“□”里面画上“✓”。其次，每个月的奖品种类并不相同，具体奖品名目，请参看该月的活动宣传公告，三等奖和鼓励奖的奖品有多种，将随机抽取一种颁奖。第三，为了增加参与者的中奖机会，所有未中奖的回函卡，将自动进入下个月的抽奖。最后要说明，本活动的解释权，归大众软件杂志社所有。

本期的桌游部分，将暂停对各地桌游吧（店）的介绍，同时将介绍的桌游数量增加到4个，本期介绍的桌游如下：Ubongo（乌邦果）、Modern Art（现代艺术）、Neuroshima Hex!（浩劫之后）、Da Vinci Code（达芬奇密码）。

Ubongo（乌邦果）属于典型的拼图游戏，种类繁多，拥趸的数量也众多。此类游戏要求玩家的思维既要严谨，又要灵活变通，确实相当吸引人。

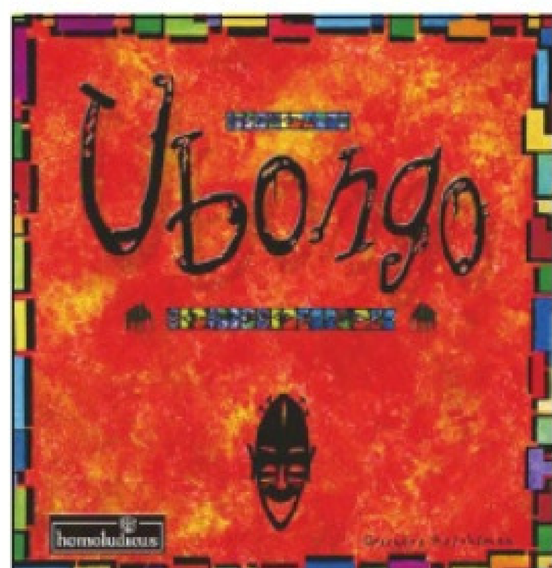
Modern Art（现代艺术）是老牌经典桌游，在1993年获得德国游戏玩家评选的最佳游戏奖，同时也获得1993年的德国年度游戏提名。难得的是，该游戏10多年来魅力不衰，在2008年和今年，又分别获得了芬兰和挪威年度游戏评选的提名。喜欢商业竞拍类游戏的玩家，千万不要错过。

Neuroshima Hex!（浩劫之后）是波兰游戏公司在2006年推出的，由于其后启示录的背景，以及简洁清晰的游戏机制，在欧洲深受桌上游戏玩家的喜欢，在2007年获得了波兰游戏年度大奖，在桌游门户网站BGG也一度获得了8.1的高分，游戏本身没有任何文字，都是通过各种符号来表示效果，而且游戏时间只需半个小时左右，在同样是战争游戏的前提下，这款游戏填补了一个空白，既不复杂，又包换战争要素，人数2至4人，很适合想玩战争游戏，又担心规则复杂、上手困难、游戏耗时长的新手玩家。

Da Vinci Code（达芬奇密码），同名的电影及小说相信大家都相当熟悉，本游戏规则简单，但想获胜却并不容易，适当的切入点，严谨的分析，冒险猜牌的勇气，冒险并获得成功的运气，这些都是获胜不可或缺的条件。

8月中获奖名单

一等奖： 河北 王利
二等奖： 辽宁 张振　青海 于开翔　吉林 毕颖　安徽 高欣　甘肃 鲁晓春
三等奖： 河南 王晨楠　北京 李文钊　黑龙江 刘家宇　新疆 蒋欣伟　江苏 江　晔　内蒙古 刘迪扬　甘肃 邓远森　江苏 孟　维　北　京 刘宁宁　辽宁 隋文婷



游戏名称：Ubongo
中文名称：乌邦果
设计者：Grzegorz Rejchtman
出品公司：Kosmos（Franckh-Kosmos）
发行时间：2003年

我们今天介绍Ubongo，实际上讲的不是一款游戏，而是一系列游戏，包括Ubongo（乌邦果）、Ubongo Extrem（乌邦果极限版）、Ubongo-Duel（乌邦果对决版）、Ubongo BMM（乌邦果便携版）、Ubongo 3D（乌邦果3D版）等等。

首先，介绍一下Ubongo（乌邦果）的玩法，游戏开始时，在大记分板上的窟窿上随机洒满宝石，然后将代表玩家的棋子放在记分板起始区域。每个玩家会拿到12块不同颜色、不同形状的小拼图块和9片大拼图版，拼图版有两面，分别是需要拼三片拼图块和四片拼图块的，游戏开始时决定是拼三片这面还是四片这面。游戏分9个回合，每回合大家拿出一块大拼图版，其中一个人摇骰子，同时把沙漏翻转过来，大家同时开始游戏，在各自的大拼图版上找出骰子显示图案对应的那一行小拼图块，然后将这些小拼图块完全吻合地拼在大拼图版中的空白区域内。在沙漏走完之前完成拼图的玩家大叫“Ubongo”后，可以移动自己在游戏记分板上面的棋子，并拿走棋子对应行的头两颗宝石。所有在沙漏走完之前完成的玩家都可以拿两颗宝石（没有完成拼图的玩家不能得到宝石），所不同的是，最先完成的玩家可以让棋子最多移动三步，第二个完成的玩家最多移动两步，以此类推，而最后完成的玩家则不能移动，这样先完成的玩家有更大的自主权去选择自己到底去拿哪一行的宝石，而游戏最终的胜利条件就是——游戏9回合过后（大家都进行了9个大拼图版的拼图过程后），谁的同种颜色宝石数量最多谁就是赢家。自然，先完成的次数多，自主选择宝石颜色的可能性就大，也就更容易获得游戏的胜利。



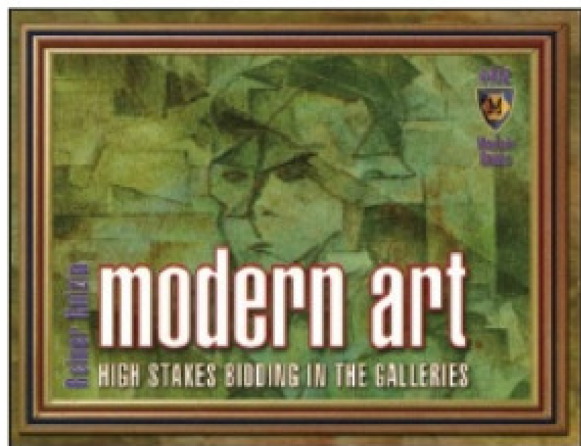
即使是拼四片拼图块的那面，游戏的难度也不是很大，基本上比的是手快，这种模式会降低“拼图”本身带来的乐趣，于是有了Ubongo Extrem（乌邦果极限版），在这款游戏里面，小拼图块不再是由小正方形组成，而是由小六边形组成，总体来说“拼图”难度有所上升，而且“拼图”思路也要有相当的改变。如果嫌这个还不过瘾，那么你可以去玩Ubongo-Duel（乌邦果对决版），这个版本是两个玩家比赛用的，大拼图版的两面分别是需要拼四片拼图块和五片拼图块，整体难度较Ubongo上来一个台阶。对决双方拿到的大拼图版是一样的，然后投20面骰子决定要用哪些小拼图块去拼图，这是完全公平的对决，先赢出5局的获胜。

魔兽卡牌中文五版10月上市



千呼万唤始出来的魔兽世界集换式卡牌中文五版《荣耀之地》（即英文9版《Fields of Honor》）今年10月上市。这个版本的刮刮卡非常令人期待——玩家经过的路上会铺满绿叶和鲜花的“塞纳留斯之路”，爆破后糖果和玩具洒满一地供大家开Party的“皮纳塔”，还有英姿飒爽的魔法公鸡坐骑。

另外，2009魔兽卡牌年度冠军赛将于11月7日、8日在北京市海淀区大慧寺的同城桌游俱乐部举行，冠军奖金为人民币1万元。目前预选赛已火热展开，详情请登录kapai.178.com查询。



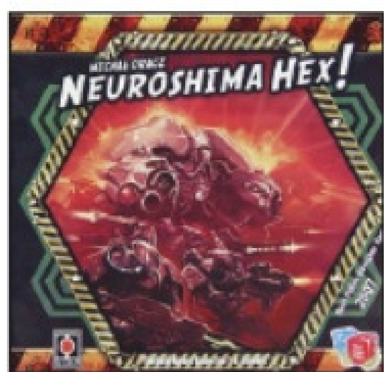
游戏名称：Modern Art
中文名称：现代艺术
设计者：Reiner Knizia
出品公司：Hans im Gluck/Mayfair Games/Wargames Club Publishing
出品时间：1992年

虽然这款游戏是1992年出品的，但时至今日还是拍卖类型（Auction/Bidding）游戏中最经典的，游戏设计师Reiner Knizia也成为一代大师，设计了几百款各式的桌上游戏，其中最重要的作品，就是这款现代艺术.

在本游戏中，每个玩家分别扮演一个城市中的画商，通过出售自己手中的画和购买别人的画来挣钱，游戏一开始每人发100块钱和8张画，游戏中有5种类型的画（用不同颜色区分），每种画都有12到16张不等，而每张画上都有一种拍卖方式标记，这表明了这张画必须以这种方式拍卖。拍卖方式有5种：自由竞价、暗拍、定价拍卖、一轮竞价、双张竞拍，自由竞价就是大家不限次出价，最后出价最高的人得到；暗拍是每个玩家拿钱放到手里，然后攥拳，同时松开，出钱最多的人得到；定价拍卖是由卖画人确定一个价格，按顺时针方向，玩家可以依次决定是否按这个价格购买，如果没人买，拍卖人必须自己买；一轮竞价则只竞价一圈，每人一次，卖画人最后出价，双张拍卖比较特殊，玩家需要拿同色（同种类型）的另一张画一起拍卖，拍卖方式以另一张为准，也就是一次出两张，玩家也可以只出一张，让其他玩家出另一张，这时卖画的钱平分。如果卖画过程中，卖画人自己买了，钱给银行，其他玩家买了，钱给卖画人，画牌面朝上放在购买者的桌前。如此，玩家们按顺时针轮流卖画，当有任何一种颜色的画被第五次拍卖时，这一轮拍卖结束，现在根据面朝上的每种类型画牌的数量来确定画的真正价值，出现的第五张画直接弃掉，不拍卖，但是这种类型画是第一名，其他画依照数量排序，但是只计算前三名，第一名每张30元，第二名每张20元，第三名每张10元，玩家根据自己面前的画从银行兑换钱。

游戏总共进行四轮拍卖，第一轮的前三名画的价值是30、20、10，而从第二轮开始，进入前三名的画，其价值将和之前轮次的价值累加，比如绿色的画第一轮中是第三名，第二轮是第一名，那么他在第二轮拍卖后结算时的每张价值是40，而本轮拍卖没进入前三名的画，一分不值，不累加以前的价值。四轮拍卖后，玩家数自己的钱，钱最多的人获胜。





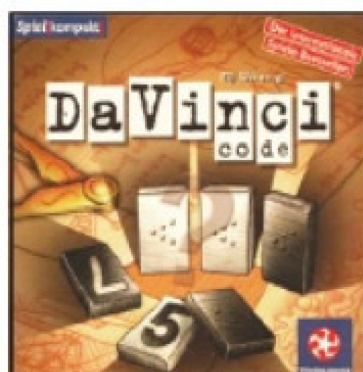
游戏名称：Neuroshima Hex!
中文名称：浩劫之后
设计者：Michal Oracz
出品公司：Portal/Z-Man Games
出品时间：2006年

《浩劫之后》是一款后启示录世界背景的战争游戏，与我们所熟悉的电脑游戏《辐射》是同样的世界背景。在这款游戏中，玩家要带领自己的部队，对抗其他玩家的部队。玩家可以选择人类部队、机械部队、变异部队或者生化部队，他们都有自己的特殊能力和弱势，游戏中，玩家必须充分发挥自己的优势才能取得胜利。

游戏开始时，首先将一张绘有废土风景的地图板放在桌子中间，然后玩家选择自己的部队类型，并将得到这种部队的所有配件，包括自己的总部、各种士兵、各种指令，这些配件都是用六角形的小片来表示的。玩家游戏中将随机抓取这些小片。先将自己的总部轮流放在地图板上，先手玩家先从自己的小片堆中拿一个，他可以选择使用、保留或者丢弃；下一个玩家拿两个，也做同样的选择。之后的玩家都只拿三个，依然是可以选择使用、保留或者丢弃。玩家如果拿到士兵片，就可以放到图板上，士兵可以攻击其他玩家的士兵。每个士兵都有不同的攻击方向和优先攻击权，所以合理的放置士兵是游戏胜利的关键。每个士兵片上都有清晰的图标，说明这个士兵的能力。如果玩家拿到的是指令片，他可以选择执行这个指令，然后丢弃这个片，指令有发动攻击，移动，轰炸等行动。发动攻击是游戏中最重要的指令，当有玩家使用发动攻击片后，图板上的所有士兵依照自己的优先攻击权，依次攻击。

游戏中，每回合玩家最多只能拿三个片，而且其中一个必须丢弃，如果你在上一回合保留了几个片，下回合也只能补充到三个，这种机制要求玩家必须熟悉自己及对手的部队构成。由于每回合只有三个片，也加快了游戏的进程，让回合间隔时间变得很短。





游戏名称：Da Vinci Code
中文名称：达芬奇密码
设计者：Eiji Wakasugi
出品公司：Winning Moves
发行时间：2004年

本游戏有26块塑料数字立牌，13张黑色13张白色。每色的13张牌中，0-11的数字牌各一，另外一张是标注为“—”的牌，该牌称为Joker（百搭或者干脆就叫横杠）。

游戏开始时，将这26张牌正面朝下扣在桌面上，2人游戏或3人游戏时每人抓4张牌（4人游戏时每人抓3张），抓黑牌或抓白牌随意（建议黑白混抓），不要让对手看到你抓的牌上的数字。把抓的牌按数字从小到大由左至右排列在自己面前，数字一样则黑牌放在白牌左边。如果抓的牌中有Joker的话，该牌可以放在牌队列的任何位置，但是也必须是黑—放在白—左边。任选某个玩家开始，按顺时针方向进行游戏。该玩家随机抓一张牌，然后可以猜任意对手的某张牌上的数字（比如猜某个对手的某张牌是白5、黑6或者是黑—），对手必须根据实际情况，答复该玩家“猜对”或者“猜错”，注意：对于“—”牌，必须准确地说出是“—”才算猜对。如果猜对，被猜者的这张牌在原来的位置推倒，让所以玩家都能看到。如果猜错，猜牌者将自己刚抓上来的牌按规则放到他的牌队列中，并将其推倒让所以玩家都能看到。猜牌者猜对的话，可以选择再抓牌再猜，也可以选择放弃，但每个玩家每轮至少猜一次。当桌面上的26张牌都被抓光后，猜牌者再猜错，就需任选一张自己的牌推倒给大家看。当参与游戏的玩家，只有一名还有没被推倒的牌时，该玩家就是胜利者。

本游戏规则简单，由于所有玩家的牌都需按顺序摆放，而且所有的牌都是唯一的，大家只需根据己方手中的牌和对手已经推倒在桌面上的牌，就可抽丝剥茧，慢慢推断出对手立着的牌是什么。



魔兽世界 集换式卡牌游戏

今夜，你将在此加冕为王

2009魔兽世界卡牌中国国家冠军赛专题报导



幽灵虎

艾泽拉斯和外域频繁出现一个神秘的物种，它拥有猛虎的矫健身姿和王者气概，颜色却与众不同，乍看上去仿佛完美无瑕的水晶雕像，空灵的透明之感彰显卓越华贵的气质。然而，这样一个超凡脱俗的生物却甘为平凡的坐骑，协助主人南征北战，立下赫赫战功。

恐怕很多人已经猜到我在说什么了——不错，幽灵虎，风头不在铁甲虚空龙之下的传奇坐骑，《魔兽世界》的热门话题。不过这篇文章的重点和一度被炒到天价的幽灵虎无关。幽灵虎栖息的世界——《魔兽世界》集换式卡牌游戏（下文简称WoWTCG）——才是本文的内容所在。

另一个《魔兽世界》

相对国内“全民麻将”的单调和枯燥，国外的桌面游戏和卡牌游戏琳琅满目、丰富多彩，市场之广阔足以让暴雪这样的日进斗金的顶级游戏公司怦然心动，以授权的形式开辟新的战线。

WoWTCG由暴雪公司与Upper Deck Entertainment公司合作开发，两者都在各自的领域独树一帜，可谓强强联合。在游戏中，玩家将选择一位自己的英雄，通过发动技能、调遣盟军、使用装备和完成任务等方式与其他玩家进行对战。暗影步、卡扎克、奥金斧、人马无双、暗月马戏团……一个个耳熟能详的名字被创造性的移植到了小小的卡牌之上，无穷无尽的组合带来了无数的变数。

相对于网络游戏“时间等于一切”的流俗设定，WoWTCG才是真正称得上智慧的较量和谋略的碰撞。而且由于精美的绘画和巧妙的创意，这些卡牌还具备一定的收藏价值。更为重要的是，无论虚拟世界的交流方式怎样便利，都无法取代人与人、面对面的感觉。目前它已经由北京新锐地带玩具有限公司引入中国，并且在全国各地掀起了卡牌对战的热潮。

上海欢迎你

比赛的频繁是WoWTCG的一大特点，在代理商的统筹策划下，几乎每个周末，全国各地的主要牌店都会举办短小精悍的比赛，点缀了牌手的业余生活。当然，地区范围的比赛毕竟具有一定的局限性，每个牌手的内心深处都燃烧着“制霸全国”的梦想。为了给牌手创造更好的切磋和交流的空间，进一步体现WoWTCG的魅力，提高中国卡牌玩家的竞技水平，8月8～9日，北京新锐地带玩具有限公司在上海美伦酒店举办了“新锐杯”2009魔兽卡牌中国国家冠军赛。

这已经是第三场全国冠军赛。前年的第一场全国冠军赛因为种种原因只有20多人打进最后的决赛圈；去年这一数字直线飙升了7倍；而今年有近千牌手报名预算赛，激烈角逐产生出140多人参加决赛。足以可见WoWTCG三年以来的迅猛发展。


宽阔的赛场

怀着同样的目标，全国各地的牌手相聚上海，甚至还有港台同胞不远万里参加比赛。上海，这个充满活力的城市，让牌手们尽情宣泄激昂的热情。

诱人大奖令人垂涎欲滴



选手的见面礼：牌盒一个，EA卡一张，证件一枚——其实我更为怀念去年国冠的那个大号牌盒。

8月7日，主办方举办了一系列乐趣十足外围赛满足广大玩家的求战欲望，而且还为没有进入决赛圈的牌手提供了最后一天的机会，只要在预选赛获得胜利，仍可获得参加其后两天决赛的资格。

宽敞的大厅、舒适的座椅、严格的裁判、周密的安排……本次全国冠军赛的硬件条件尽管和国外相比略显逊色，但是我们能够看到与之比肩迅猛势头。能够在如此专业的环境下比赛，任何一个牌手都会精神振奋吧。何况还有无比诱人的冠军奖金：幽灵虎一只外加3000元人民币！

目标！走向世界！



裁判们：各就各位！预备！开始

8月8日，决赛正式打响。所有选手将在两天内经过六轮构筑和六轮轮抽的考验，为了8个走向世界的名额展开激烈的较量（八强选手将获得参加10月份世界冠军赛的资格）。

特别值得一提的是，玩家经常抱怨《魔兽世界》改来改去归根结底只是一场数字游戏，这个现象在WoWTCG得到了一定程度的遏制。比如术士和德鲁伊的T2头部复仇骨帽和怒风头巾，它们的区别可不仅仅是一个增加法术伤害一个增加治疗效果而已。而且WoWTCG的很多设定已经被《魔兽世界》借鉴，本人就在《巫妖王之怒》的天赋模拟器看到了不少似曾相识的名称。相信我，两位优秀牌手较量的精彩程度绝对不亚于Vurture和Ming的巅峰对决，回合制的较量尽管缺少一些即时战斗的刺激性，不过“运筹帷幄、决胜千里”这8个字往往被演绎得淋漓尽致。一场场名局就仿佛一坛坛好酒，品起来回味悠长。

Pro不？P不？

Protect，护卫，盟军或者英雄替代友军承担战斗伤害，WoWTCG的专用术语。

本次比赛某种程度来说也可以说是“方言交流大会”，当南北两位牌手相对而坐，虽然他们说的都是普通话，卡牌的不同叫法总是一个不大不小的难题。就拿上文的Protect为例，北京的玩家简称为“Pro”，并且使用三声，浓郁的京腔辗转而出。上海的玩家直接一一个“P”字代替，铿锵的爆破音表明自己的海派身份。



高强度热身：中文环境VS世界环境

两天下来，几乎每个牌手都或多或少的学会了另一种语言。在饶有兴致的尝试中，大家的距离被进一步的拉进了。在“网络综合症”逐渐侵蚀现代社会的今天，越来越多的都市人弱化了人与人的交流能力，没有QQ、MSN一类的工具就不知道怎样沟通。抒情变得愈发简单，真情却变得愈发困难，假如被网络游戏的虚拟感情折腾得苦不堪言，不妨在WoWTCG的领域里寻找一下同在一个空间呼吸的感觉吧。

没有失败者的八强



冠军林楠年纪尚小，但打牌很有李小龙的气势

8月9日的下午，万众瞩目的八强诞生了。风水轮流转，曾经的弱势职业法师，在新版本的强化下，一举成为了这次最大的赢家，在八强中占了多半席，冰法加上叛法合计5套似乎在向世人宣告现在是法师的天下。另外，两套萨满虎视眈眈冠军的宝座，一个圣骑士孤独地维护者自己的信仰。经过激烈的战斗，林楠选手先是手刃了一个同胞，又凭借狂放的操作，在4强争夺中放倒了一个嗜血的萨满，登上最后的舞台。在决赛，他面对的是另一个天赋的法师——背弃信仰投靠伊利丹的叛法。凭借初生牛犊不怕虎的凌厉气势，成功的战胜了势不可挡的对手。年仅19岁的林楠成功登顶，成为了本次国冠赛最帅的“炫小伙”！

国家冠军赛圆满结束了，与此相关的讨论仍在继续，WoWTCG前进的脚步一如既往，坚定而又飞速。随着新人的不断涌入，明年的国家冠军赛会是怎样？更广阔的影响？更专业的组织？更丰厚的奖品？更良好的氛围？笔者无法想象，我只确定一件事情：明年的此时此刻，一场惊喜在如约等待我们，不见不散！

本文由WoWTCG中国总代理北京新锐地带玩具有限公司授权刊登。

了解“《魔兽世界》集换式卡牌”得刮刮卡大奖

《大众软件》杂志10月中旬刊附送“《魔兽世界》集换式卡牌”3张。

同时，你只要将《大众软件》中旬刊读者回函卡寄回，就可以参加抽奖活动，赢取刮刮卡奖品。奖项及奖品数量如下：

一等奖1名 魔法公鸡（可兑换公鸡坐骑）

二等奖5名 国王穆克拉（可兑换猩猩宝宝）

三等奖10名 去钓鱼（可兑换钓鱼椅）/预言（可兑换球中的小鬼）（随机抽取一种）

鼓励奖40名 地精泡泡/魔兽卡牌T恤/魔兽卡牌纪念硬币（随机抽取一种）

刮刮卡具体兑换方式，请参看http://kapai.178.com中的“刮刮卡入手全攻略”部分。

注意：如果您愿意参加刮刮卡抽奖活动，请将回函卡中的“我愿意参加《魔兽世界》集换式卡牌抽奖活动”前面的“□”里画上“✓”。每期回函卡截止日期为该月月底（比如参加10月中抽奖的回函卡截止日期为10月31日，以邮戳为准），晚到的回函卡计入下月抽奖。

游戏学院

学员参与“世博会” 制作国家重点建设项目

8月28日，从济南科明数码技术有限公司传来消息，由汇众教育济南（动漫游戏）校区毕业学员丁山、曹源、李琳琳、杜晓彤、蔡立康、胡洪媛等参与制作的“上海世博会•网上世博山东馆工作室”进展顺利，已完成整个项目的50%。





据了解，此次汇众学员主要负责该项目中的建筑、展馆、展品的三维模型制作。拥有“上海世博会·网上世博山东体验馆”建设唯一制作权、同时也是山东省最大最专业的虚拟现实制作与服务公司的济南科明数码对这次项目的进展十分满意，对学员们在制作过程中的工作态度及能力给予了很高评价。

手机小说广告片出炉 演绎“穿越时空的神话”

近日，汇众教育北京西直门（数字影视）校区项目工作室与某网站合作，拍摄了一组以当下热门手机小说为主题的卫视广告片。

汇众认为，该广告片以不同受众的需求为基础展开大胆的想象和发挥，设置了多种风格、题材迥异的梦幻场景。武侠人物“东方不败”身着一袭飘逸的红袍凌空而降，“时空穿越”中的男主角摇身一变成为清朝爵爷，落英缤纷的桃花的描述爱情的诗情画意，更有恐怖片人物“贞子”井中现身……各种气氛渲染得惟妙惟肖。

据了解，该广告片由校区师生共同策划、独立拍摄完成。拍摄完成之后，经过后期的剪辑、制作、包装，最终将为大家呈现一部有趣、生动，并能充分传达产品特质的完整广告片。

汇众表示。汇众教育北京西直门（数字影视）校区项目工作室是依托校区强大的师资力量和完善的硬件设施而组建的影视项目制作部门，对外承接企业宣传片、专题片、影视短片及广告片的策划、拍摄、后期制作、节目包装等相关的实践型业务，旨在为数字影视学院的学员提供一个展现自身价值的平台，为学员顺利就业做好充分准备。



广告片拍摄现场





化妆师在化妆



全体人员合影

北京基地学员报名开始 总裁李新科视察校区

8月4日，济南动漫游戏产业发展工作会议暨济南动漫游戏行业第二届年会，在济南舜元大酒店舜元礼堂举行。济南市副市长张宗祥、济南市信息产业局局长王宏志、济南动漫游戏校区郭校长以及动漫游戏企业、高等学校、社会培训机构、媒体等200余人参加了会议。在会上，郭校长当选济南掌上动漫游戏专业委员会主任。





基地咨询中心可见排队等候的学员



咨询老师为学员详细讲解报名入学的详细流程



报名后，基地老师帮助学员及家长办理宿舍入住手续

汇众课堂

■网页游戏，或将迎来大作之年

对于网页游戏，很多玩家已经并不陌生。自2006年在国内诞生以来，网页游戏（Web Game）就凭借其无需下载客户端，只要打开浏览器即可享受游戏乐趣的特点，迅速占据了一定的市场份额，尤其是得到众多白领玩家的钟爱。

近年来，随着其方便和充分互动性的优势被深入挖掘，其潜在市场价值还在不断扩大。同时，其作为新兴市场的巨大开发潜力，也引得那些中国网游市场超级大鳄们垂涎。随着网游巨头的纷纷进入，Web game时代的群雄争霸战已经愈演愈烈。

根据公开数据显示，《热血三国》的目前注册用户超过4000万，同时在线人数已经超过70万。同时，网页游戏一线产品如九维的《武林英雄》、动网的《商业大亨》、千橡的《天书奇谈》等注册用户和在线情况也都有2000万和30万左右的水平。

因此，业内专家们认为，虽然在客观上，Web Game仍然只占网游市场的一小部分，但其凭借低廉的运营成本、庞大的用户群体以及广阔的发展空间，已经成为很多中小网游公司的首选业务，也成为年轻人实现游戏创造梦想的捷径。

不过也有人指出，虽然从平均同时在线人数上看，个别网页游戏已经与传统网游相差不远。但纵观过去的2年内国内游戏市场的发展，实际产生规模性盈利的网页游戏并不多。这很大程度上，是由于外界对网页游戏的技术门槛低的错误认识造成的。更重要的是，创意人才的缺失，正在成为制约这个行业发展的瓶颈。

因此，作为国内数字娱乐职业教育及研究的权威机构，汇众教育凝聚数千名来自行业一线的资深专家，结合大量实践经验和三万多成功学员案例，力求从游戏玩法、视觉效果，乃至游戏底层技术等方面优化改进，经过5年的积淀，率先在国内推出了高端专业人才培养方案——“云培训”体系。

对于那些初涉游戏行业的新人，立足于游戏概述及产业环境、游戏本质分析，构思创意与文档编写，设计故事情节，游戏任务、游戏元素等基础内容的掌握，可以帮助他们全面了解电子游戏发展的历史、现状，以及未来的游戏行业前景；系统掌握目前国内各游戏公司中游戏策划相关工作方式与方法。

而随着学习的不断深入，“云世界”互动教学平台中“教学过程透明化”、“就业薪资累积化”、“远程开发团队组建”等创意功能的优势将得到发挥，学员不仅可以通过科学而系统的课程设置，掌握专业的创作技巧，还可以通过与目标企业的互动，获得更多项目资讯，并在大量实践中开拓广阔自由的思维方式，培养尊重个人发挥的艺术理念。

游戏学院

游戏学院的“学院派”

■本刊记者 罗宾


2008年汇众教育获KPCB 1000万美元风险投资

汇众教育游戏学院经过5年多的建设和积累，在游戏教育领域取得了优异的成绩，不但在国内建立了几十家分校，还进军亚太海外地区，在马来西亚等地成立了分支培训机构，并以强大的教学实力、丰富的教学经验和先进的商业模式获得了可观的教学成果。一年前，汇众教育游戏学院总裁李新科提出了“云培训”理念，汇众教育随之制定并实施了“云培训计划”，如今，该计划的目标之一“建立行业资源整合平台”也已经初步实现。作为游戏培训行业的先行者的游戏学院如何在几年中取得了这样的成绩？如何看待当前游戏行业的发展形势？如何继续保持优势？带着疑问，记者走访了汇众教育游戏学院总裁李新科先生。

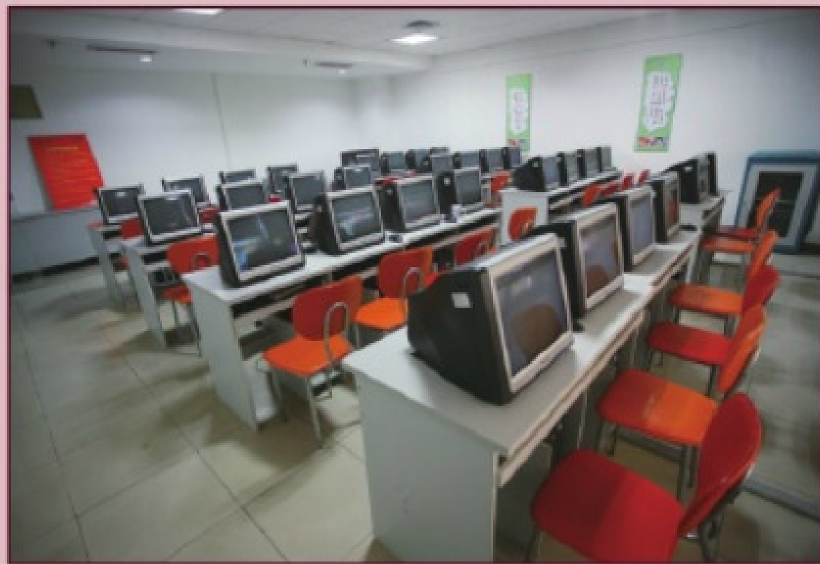
记者：与游戏产业相关的培训行业近年来一直发展迅速，由于这一行业巨大的发展潜力，有许多培训机构都参与到了这一行业中，也因此开始了相对激烈的竞争。在这一竞争局面中，汇众教育游戏学院如何保证自己身培训方式的先进性与独特性？如何避免同质化？如何确保自身的竞争力？

李新科：游戏学院的优势，从过去到现在一直是一个“专”字。在最初成立培训机构的时候，我们就定位并扎根于游戏行业之中，几年来从未偏离这一初衷，“专”所能带来的成果就是“精”。“专注于”游戏行业培训与“兼做”游戏行业培训的培训机构，在师资力量、培训水准、就业服务力度方面的差距非常明显。游戏学院注重积累的结果就是师资水平较高，并且在建立合作关系的众多游戏厂商中具有非常良好的口碑。拥有最大优势和最大规模的游戏学院并没有感觉到竞争的“激烈”，我们一直坚持“专”和“精”，这就是竞争力最主要的来源和最重要的保障。

记者：李总的“云培训”理念自提出到现在已经过了一年时间，游戏学院在培训中对这一理念的实施力度如何？取得了怎样的进展和成果？“云世界”自上线到现在，对教学的促进效果如何？学员、教师、用人企业的反响怎样？

李新科：实践证明“云世界”是一个实用性非常高的教育工具，学生通过这一平台完成教师布置的作业的过程也是一个展示自己作品并与同学比较、学习的过程，通过这一平台，学生可以在课堂之外相互学习。同时，因为这一平台对学生学习状况的记录是非常直观的，也就鼓励了学生学习的积极性，避免了偷懒现象。因为该平台同时对厂商开放，厂商也可以通过这一平台了解到学生们的能力和水平，提前为自己物色需要的人才，这也为学生就业提供了另一重保障。该平台自建立至今，教师、学生、厂商三方给与了一致好评，这也证明了这一理念和与之相应的教学计划获得了成功。当然，我们并不满足于目前的状况，在该平台进一步完善成熟后，我们计划将其建成为一个对社会公众开放的学习、交流平台，让并未报名参与培训的游戏爱好者与游戏制作爱好者也能从中得到自己感兴趣的信息。

记者：衡量培训机构素质的重要标准之一是师资力量是否够强，在目前中国的游戏产业背景下，汇众教育游戏学院是如何将具有培训能力的师资力量从游戏


校区机房环境


总部办公区



总部前台


北京基地学生干部会议留念


机房上机

制作产业中吸收到自己的培训机构中的？

李新科：游戏学院建立初期，因为国内游戏培训行业尚是一片空白，我们需要培训教师的教学能力。最初培训的这批教师后来有的留在汇众教育继续从事教学，有些回到了游戏公司的岗位上，但无论个人选择的发展方向如何，这批教师在不同岗位上的表现都是非常杰出的——除了拥有游戏开发能力之外，还拥有很强的培训、沟通能力，以及领导团队的能力，这对于个人的事业发展是非常重要的。有这些积累和这些先例，有越来越多从事游戏开发行业的人才主动来游戏学院要求担任教师一职，因为在游戏学院从事教学可以锻炼在普通工作岗位上锻炼不了的能力，增长在普通工作岗位上增长不了的经验——要知道，程序员和美工通常难以担任管理者的原因就是平时只与电脑打交道，而组织管理能力却能在从事教师职业，与学生打交道的过程中得到高效率的锻炼和提升。吸引人才不能仅仅依靠“高薪”，良好的教学环境，以及在培训学生的同时能够锻炼自己也是游戏学院吸引人才的秘诀之一。

记者：毕业学员的素质同样也是衡量培训机构能力的重要标准，相当一部分学员在进入游戏学院之前并没有扎实的美术及程序功底，游戏学院如何确保通过短期培训就让这些学员具有从事游戏制作的相关能力？如何确保学生在拿到“证书”之外还获得了与证书相称的能力？

李新科：游戏行业所需要的人才是“技术型”人才，“技能”是衡量游戏行业人才能力的重要标准。游戏行业所需要的“杰出人才”并不是一个“全能的建筑设计师”式的人物，正如同一个杰出的建筑者并不需要同时是建筑行业的每道工序的专家，游戏行业需要的大多数人才是专精于一个行业的一部分工作的实用人才。清楚地认识到行业的需求，也就能在培训中做出明确的定位。培训学员使用电脑、软件进行游戏制作并不需要“长期”的培训，况且如同中学、大学一样长达几年的培训过程所需要支付的成本也不是一般家庭所能承受的。如何在短期内让学员拥有这些专业的技术能力，主要考验的就是培训机构的师资力量和教学方法，而事实证明游戏学院在几年来一直在这方面做得非常到位。

记者：有一种比较普遍的观点是：目前中国的游戏行业在美工与程序水平方面并不落后于国外，但相对来说游戏策划的水平则比较落后，李总对这一现象有何看法？

李新科：认为策划能力落后是外界对游戏行业认识上的一个误区，中国的游戏行业落后于西方并不是因为这些不足，只是因为这个行业太年轻了——我们不能要求一个四五岁的孩子表现得像一个十八九岁的成年人一样，这个过于年轻的行业在协调性方面的问题并不是能通过瞬间的“突变”解决的，游戏行业的成长和成熟是一个持续性积累的过程，正如同一个孩子的成长是全方面的，是生理与心理全面发展的过程，也是肌体与思维全面协调性发展的过程，时间会带来成长，因此会改变这一切，而中国游戏行业需要的是理解和支持。至于人才——我们有着非常杰出的人才，无论是在美工、程序还是策划方面，但是这个行业的健全与完善所需要的除了人才，更多还是协调与发展。

记者：那么游戏产业的发展趋势将会如何？游戏培训机构将在其中扮演怎样的角色？游戏学院针对这一发展趋势制订了怎样的发展计划？

李新科：目前国内游戏行业的“浮躁”现象主要是因为急功近利，片面重视运营、开发方面投入不足，开发周期过短。这些“浮躁”对于一个正处于急于证明自己的“孩提阶段”的行业来说是非常正常的。需要特别注意的是：中国如此年轻的游戏行业在起步阶段就已经拥有了数量高达几亿的用户和难以估量的市场消费潜力，在这强有力的保障下，游戏产业的发展前途一定是光明的。未来中国的游戏产业会进一步调整职业定位，更加细致地划分职业分工，与国际标准看齐，同时也就意味着在开放上投入的力度更大，开发的产品质量更加出色，整个产业更加成熟——但这些都是以充足的、专业的技术型人才的供应为基础的，对于汇众教育游戏学院来说，作为定位明确的专业培训机构，我们有能力、有信心为游戏产业提供更多的、更出色的人才，我们的进步、成熟和完善，是与整个游戏产业的进步、成熟和完善密切相关的。



国庆文艺晚会


教学区文化宣传墙



校区走廊


日本手游专家校园讲座


新加坡游戏人才招聘说明会进基地

游戏学院

亚太携手动漫游 区域人才合作初显成效

"近年来，随着亚太地区经济的发展及数字娱乐产业的崛起，彼此在数字技术领域的人才交流与合作已经日益频繁。作为亚太地区数字娱乐产业的先行者，新加坡已经向中国动漫、影视制作等多媒体人才发出'征集令'。"

好莱坞大片威力不减

日前，由新加坡媒体发展管理局、上海市多媒体行业协会等联合主办的"联系新加坡"大型人才选拔面试会在上海举行。不少新加坡知名跨国企业前来招聘，为内地人才提供大量相关岗位及不菲待遇。而新加坡理工学院、工艺教育学院等高校也前来招聘数字媒体专业讲师，同时还有大量企业在该活动官方网站上发布招聘信息。

"该招聘信息在业内一经公布，立刻引起了诸多游戏人才的热情，现场一天就有80多人通过筛选进入一对一的面试会。"

据活动相关负责人透露， 多媒体人才已成为新加坡未来几年内行业紧缺人才，如动画师、CG设计师、游戏设计师、游戏程序设计师、数字媒体制作人员等，都已被列入'关键技能列表'内。"该行业人才在新加坡起薪每月至少约9000元人民币，有三四年工作经验的优秀人才月薪数万并不鲜见"。

创意型国际化人才稀缺

面对外资企业的高薪诱惑和国际化发展的良好机遇，汇众教育专家提醒广大应聘者，"除了专业技能外，应聘者还须具有必要的英语沟通能力；此外，新加坡雇主鼓励原创作品，具有相关工作背景的专业人士会占有一定的优势。"

作为中国著名的数码媒体职业教育服务提供商，汇众教育凭借对中国创意产业的人才贡献，自"联系新加坡"第一届选拔会开始，便与新加坡游戏企业结下了不解之缘，并最终成为09年度新一届"新加坡数字媒体企业人才选拔会" 战略合作伙伴，受新加坡媒体发展局、联系新加坡及上海市多媒体行业协会委托，推荐优秀学员赴新加坡就业。

但令汇众教育老师无限感慨的是，"目前的情况却是，不仅在中国及亚太地区，即便是在世界范围内，创意型人才依然属于稀缺资源。"

据介绍，过去10年间，很多欧美动漫、游戏公司把子公司设立在亚洲，而包括中国、新加坡、马来西亚在内的诸多亚洲国家成了欧美企业的加工厂。而随着游戏产业全球化竞争的加剧，尤其是近年来亚太游戏产业逐步走向成熟，在摆脱海外控制、推动本土产业发展方面的瞩目成绩，也刺激了相关产业人才的需求不断增加。同时，中国游戏产业崛起中所显现的标杆效益，推动了亚太地区各国在动漫、游戏等领域合作的日益频繁，也使这一地区成为全球文化创意崛起的新生力量。

原创动漫加强区域协作

对此，有业内人士认为，"不仅前在贵阳落幕的2009亚洲青年动漫大赛，正是这一效应的最好证明。"

作为以青年为主体、提倡原创的国际性动漫赛事，本次大赛征集到了来自日本、韩国、菲律宾、泰国、马来西亚、新加坡、伊朗等48个国家和地区的参展参赛作品共计1520部动画，8120幅漫画、插画。其中，中国本土原创作品表现突出，分别摘得最佳创意、最佳形象设计、最佳视觉等奖项。

尤其值得关注的是，本届亚青赛的国际参与性显著提高，大赛与亚太及欧美的十多个动漫组织建立了战略协作关系，将会更广泛的团结各地区的动漫家，促进文化交流。

与会专家们认为，"大赛的评选展映和亚太动漫高峰论坛的举办，既是中国动漫学习的好机会，也为亚太动漫产业互利共赢搭建了良好的舞台。"

一直以来， 中国及亚洲多数国家，作为欧美数字娱乐产业的加工厂，发挥着巨大的作用。因此，相较于其他地区，亚太地区的数字娱乐产业在发展轨迹上与中国有近似之处。中国模式的发展，包括政策扶持、人才培养等多个领域，在亚太地区具有极强的可复制性。

与此同时，作为中国数字娱乐职业教育在亚太地区的先行者，汇众教育在马来西亚、香港等地的分支机构也得到了海内外人士的一致认可，更证明了亚太地区携手发展动漫、游戏产业的可能性。

进军亚太，迈出海外第一站

"中国网游业的国际化发展不仅催生了大量的本土人才需求，更将人才的国际交流提上日程。"

记者了解到，作为中国数字娱乐技术的开路先锋，汇众教育不仅在新兴朝阳产业人才紧缺，人才培养缺乏成功经验与模式的情况下，依靠精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐服务为中国数字娱乐职业教育行业提供了专业参考及标准；还立足于国际化发展的目标，在不断加强与新加坡等亚太地区的人才交流与合作的前提下，先后在马来西亚、香港等地建立校区，为本土人才国际化发展迈出了第一步，也将本土文化与技术优势传向海外。

早在2008年，汇众教育第一家海外分支机构在马来西亚首都吉隆坡落成。凭借着强大的教学实力、丰富的教学经验和先进的商业模式，短短一年时间，该校区已经马来西亚国内首屈一指的专业游戏开发培训学校，并结出了累累硕果。

同时，作为中国游戏开发职业教育经验向海外输出的载体，汇众教育在亚太地区游戏人才培养模式的初显成效，也成为



行业人士关注的焦点。据知情人士透露，不久前，在由马来西亚政府机构MSC主办的“多媒体2009手机游戏设计大赛”中，正是该校十余名学生团队一路过关斩将，成为唯一胜出的由在校学生组成的非企业性质的团队，引起了当地媒体的极大兴趣。

教学为王 领跑马来西亚

据校长郑秀兰介绍，汇众教育马来西亚校区在诞生之初就具备了先天的优势：首先，教学方面秉承了汇众教育以项目为主导、以实战为核心的先进理念；在引进汇众教育5年锤炼而成的优质课程体系的同时，紧跟马来西亚游戏市场的发展趋势，并结合马来西亚学生的特点，形成了独特、先进的教学模式。

“汇众教育集团对其在海外设立的首家分支机构寄予了厚望，不仅在课件、教材、运营、认证等方面对马来西亚校区提供全方位的支持，更从国内挑选出多位具备丰富项目开发经验和教学经验的资深游戏教师长期驻守校区，担纲校区日常教学工作。”

校区教学经理王海博也表示：虽然目前马来西亚的游戏产业处于上升阶段，政府也在积极扶植动漫游戏这一高新产业。但由于产业刚刚萌芽，缺少专业参照，马来西亚本国游戏人才的培养长期处于缓慢的摸索阶段，教材、师资严重不足。

“许多游戏培训学校的教师都缺少制作游戏的实践经验，教学只停留在3DMax、Photoshop等软件的使用层面，离实际的游戏策划运营、游戏程序开发和游戏美术设计还相距很远。而在一向以教学模式、师资力量见长的汇众教育来说，这些问题都得到了轻易的化解。”

人才合作 缔造数字娱乐产业圈

作为中国游戏开发职业教育经验向海外输出的载体，教师王海博、刘毅、王金镭等人在教材和教学方法上直接引入了汇众教育5年的丰富积累，采用案例式、实战式教学，注重学生的学习效果。

“学生在学习期间需要独立完成手机游戏和网络游戏设计与开发，毕业学生都具备很强的动手实战能力。学生在校期间还可以自己组建研发社团，这次获奖的彩云工作组就是其中一个。”

虽然再谈到教学成果时难掩喜悦，但回顾起这一年多的异国他乡的工作经历，王海博等人仍不禁感触，“起初我们认为，我们这一群人到了国外，会培养出一批与中国企业共同争夺欧美游戏市场的竞争对手，会影响中国游戏公司的外包经济，也曾有过一些顾虑。”



刘毅、王金镭、王海博和学员

但是，随着与国际人才交流与合作的深入，他们逐渐意识到，从大局考虑，将先进的游戏开发经验和游戏人才教育经验带到了国外，经受了国际市场的考验，如果真正形成了这种竞争的格局，将更加有利于强手的出现，也能使更多用户受益。此外，还有一种可能，就是会形生一个东南亚的软件外包圈。


左起三四：吴伟康（组长）和江贵强（演讲人）

“少数的同行在一起可能会有竞争，但是多数的同行凑在一起就形成了繁荣的市场，就像卖菜一样，这是好事。”他们衷心期待，亚太地区各国在通过对优秀游戏创意、游戏人才的奖励和支持，也能形成像中国一样日趋成熟的社会土壤和产业链，实现亚太区域发展的共赢。

学员作品







流星蝴蝶剑

●制作：久游网 ●运营：久游网
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://lx.9you.com/

■上海 LUCKPETER

划过夜空的《流星蝴蝶剑》

当我们今天再去拜读古龙先生的《流星·蝴蝶·剑》时，用现代人角度去审视它的美，也许你会发现原本的武侠小说，更像是一部对人性探索的伦理。自由、信任、人生、追求，当面对这些问题时，古龙先生用他笔下的孟星魂，讲述了好人与坏人的区分。

辩证哲学告诉我们，坏人仅仅是好人眼中的坏人；而每个好人，不过就是善于伪装的披上了羊皮的狼。每个人，都有自我的追求，也许当今的世道无法满足自我的欲望，变相的发泄就成为活下去的唯一理由。作为久游网2009年发布的重量级作品，《流星蝴蝶剑》在ChinaJoy上大放异彩。这款网游不仅阐述了中国武侠文化的博大精深，并依据现代网络娱乐技术，为玩家创造出一个如何成为“侠”的空间。

流星，醇厚典雅的武侠风

作为古龙先生的代表作，《流星蝴蝶剑》向世人展现出武侠的一份“意”。在整部作品中，我们很难去发现武功绝学、以及神兵利器，甚至对于侠者之战的描述也少之又少。正如书评中所写的那样，古龙先生更加注重对“意”的描述，而不是对“形”的讲解。鉴于对《流星蝴蝶剑》原著的理解，《流星胡蝶剑》十分注重对武侠中“意”的描绘。从阐述宏大的故事背景、到描绘华夏古韵曲风，通过每一个环节的紧密相联，将一个充满快意恩仇的侠者江湖，完整的再现于虚拟的网络娱乐世界中。

出于对游戏娱乐性的要求，《流星蝴蝶剑》还是对原著的“意”有了一些更改。其中改动最大的就是对“形”有了更深一层次的描述。在游戏中，玩家可通过各种历险、探宝来获得形色各异的武功秘籍，通过这些武功秘籍，游戏角色将变得更为强大，而玩家在操作这些角色的时候，也将再一次体会中华武术文化。游戏另一项引人入胜的内容，就是对神兵利器的探索与挖掘。游戏中保留了通过打怪来获取神兵利器的途径，但为了体现出武侠文化对神兵利器所赋予的神秘感，游戏还特别加入了一项很个性化的装备生产系统，最终可让打造出的同类装备具有形色各异的附加属性。正如古龙先生对《流星蝴蝶剑》所描述的那样，“意”大于“形”，在“意”中阐述“形”的存在。

蝴蝶，炫丽绽放的色彩

《流星蝴蝶剑》可称之为次世代网游，除了独具匠心的游戏内容外，在整款游戏的视觉效果上，也十分引人瞩目。游戏采用虚幻3引擎进行开发，画面细腻、紧凑感强烈，并且在光影特效方面的处理也十分到位。除此之外，游戏图形还拥有另一个亮点，这就是将一个完整的中华武侠世界，展现在玩家面前。浓郁的武侠风格，惬意的古朴淳风，塑造出原汁原味的武侠世界。上述内容只是从静态上，来描述游戏的视觉效果。而对这款以格斗形态为主的网游，它的动态效果也十分注重。可以说，每一个招式、每一个动作，都体现出3D格斗网游的精彩之处。

剑，生死对决的瞬间

作为一款格斗类网游，各种PK战的精彩程度是游戏中十分重要的描述点。可以说游戏的PK系统，为玩家提供了最高的自由度。在竞技PK的过程中，将不会有任何的限制，玩家可利用自己所掌握的各种技巧，来对敌人进行有效的打击。例如游戏中的轻功系统，就是PK中最常用到的偷袭、快攻、撤退等战术技巧。



笔者很无视游戏中所谓的正义与邪恶之分，其实在玩家的世界中，根本就没有正与邪，有的就是打斗的快感。用各种杀招去击倒敌人，就是PK唯一的真理。鉴于格斗游戏的特点，所以微操对于玩家来说，是十分重要的，此外各项招数的组合使用、对战场时机的把握、预判断敌人的动向等等，这些看似十分苛刻的条件，着实也成为玩家探索游戏的原动力。

一部《流星蝴蝶剑》，让世人通过古龙先生的笔墨，了解到江湖儿女的内心世界。事隔多年，这部经典的武侠小说被改编成网游，着实值得期待。


漂亮的引擎，潇洒的人物


古色古香的亭台楼阁


格斗作为游戏的核心元素被放大


不止是跳跃，飞檐走壁不是梦想

指环王Online

●制作：Turbine, Inc. ●运营：CDC Games
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：开放内测
●官方网站：http://lotro.cdcgames.net/

■北京 宝山隐修会战士

《指环王Online》种族职业深度剖析

改编自托尔金经典原著的史诗级魔幻3D网游《指环王Online》，以其细致精美的画面，丰富多样的特色吸引了广大玩家。《指环王Online》拥有各种不同的职业和种族，更有称号、特性等玩法供玩家体验。让我们一同走进《指环王Online》，感受魔幻经典魅力，深度探秘各大职业。

多种种族选择，截然不同的境遇体验

霍比特人：选择霍比特人的玩家是最早接触戒灵的玩家，一出门就看到戒灵黑骑士在四处搜寻一个叫巴金斯的霍比特人。霍比特人是单纯、安静的种族，居住在称为夏尔的地方。谦逊的霍比特人要用他们在语言和行动方面令人惊叹的机智，与中土的自由人民一道对抗北方安格玛巫王不断扩散的邪恶势力，并且他们还将在这场战争中起到决定性的作用。

可选职业：刺客、盾卫者、猎人、吟游诗人、守望者。

人类：玩家开始时是强盗营地里的囚犯。他们很幸运，游侠阿姆迪尔潜入营地，试图救出他们；但在返回时，阿姆迪尔也需要玩家的帮助。人类是中土世界寿命最短的种族，也是个多种多样的种族，从北部的登纳丹到罗翰熟练的牧民。他们有很强的勇气和荣誉感，然而他们也会很容易被野心、欺骗和背叛所左右。

可选职业：刺客、旗手、斗士、盾卫者、猎人、贤者、守望者和吟游诗人。

精灵：高大而健壮，美丽而优雅，精灵们拥有敏锐的感官和对自然之美深深的热爱。精灵与其他种族不同之处在于他们永远不死。即使在今天，中土之外的精灵中还有人能记得他们在中土第一纪时的年轻时光。

可选职业：斗士、盾卫者、猎人、贤者、符文师、守望者和吟游诗人。

矮人：矮人是优秀的战士，在战斗中具有极强的韧性，同时还拥有创造伟大物品的能力。矮人在大山深处的家园中过着与世隔绝的神秘生活，他们是出色的矿工、铁匠和石匠。执的矮人同时也是一群守财奴，对财宝、黄金和钻石有着极大的渴望。

可选职业：斗士、盾卫者、猎人、符文师和吟游诗人。

选择不同的职业，感受不同的魔幻魅力

刺客：刺客行事隐匿，善用诡计，他们出没于暗处迷惑并削弱敌人。他们从背后发起的突然攻击可使敌人感到震惊或惊慌失措，这使得护戒队中的其他同伴可以合力对敌人进行致命攻击。刺客在一对一的相互格斗中并不厉害。

斗士：斗士是真正的武器大师，除了消灭敌人，很少关心其他事情。斗士的回旋剑可以在敌人的心中引起恐惧，可一次砍翻数名敌人。斗士可以使用不同样式的武器，这一职业比较适合那些喜欢快节奏战斗同时在任何时候都有多种战斗选择的玩家。

盾卫者：盾卫者是强壮的战士，他们的职责是守护弱者。一个技能娴熟的盾卫者可以独自面对并战胜最凶狠的敌人。盾卫者是愿意并能够吸引更多敌人攻击自身的少数职业之一，并且他们能够做出毁灭性的反击。

猎人：猎人是天生的追踪者、探路者和箭术大师，目光敏锐的猎人射出的箭极具杀伤力。猎人不仅箭术高超，还能带领同伴在中土世界里更快穿行。此外，布下陷阱伏击敌人也是她的拿手好戏。猎人天性聪明，这一职业适合那些喜欢在远距离狙击目标的玩家。

旗手：旗手在整个护戒队中起到鼓起希望的领导作用，他可以激励同伴完成更困难的任务。一个熟练的旗手可以将同伴从失败的边缘重新召集回来，或者在与大量的敌人作战中赢得胜利。旗手的主要作用却是运用其超强的领导力来激励在他周围战斗的人们。

贤者：作为古老知识的拥有者，贤者利用其关于古代智慧的知识来阻止邪恶暗影的逐渐扩散。他可以用这些知识来攻击敌人或治愈同伴的创伤和痛苦。他甚至能与动物交谈并请求它们提供帮助。

吟游诗人：通过歌谣和传说，吟游诗人能为充满悲观气氛的地方带来希望。她能激励那些胆小和悲伤的人们去完成伟大的事业。在战场上，她能通过鼓舞士气的歌谣来加强和恢复同伴的战斗能力，并通过悲哀的挽歌使敌人心里感到恐惧，从而改变整个战场的局势。


职业的合影


一支护戒队


标准的战斗队形


坦克依然十分必要

征途怀旧版
●制作：巨人网络 ●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://zthj.ztgame.com/

■上海 Billy

魔镜：谁是《征途怀旧版》最美丽的女人？

在《征途怀旧版》，有许多爱美的女子，但魔镜告诉我们：没有最美，只有更美！于是，在这个虚拟世界里，每一位美眉玩家，都在努力扮靓，正所谓士为知己者死，女为悦己者容。但谁才是真正的绝世佳人？如何才能做到倾国倾城？让我们一起来看！

第一步：仙子时装，最潮扮靓新品

《征途怀旧版》最漂亮最新潮的时装，莫过于新资料片中推出的“仙子装”了。该时装风格复古，裙袂飘飘，穿上后，凌风而立，仿佛是仙侠时代的仙子下凡尘，同时，还能增加角色属性与能力。“仙子装”是怎么来的呢？可在新地图“忘忧谷”的NPC“武器宗师”（405，77）处购买。任务流程：1.王城NPC“九公主”（850，442）处，可接取新资料片引导任务。2.完成引导任务后，可到忘忧谷NPC“出云长老”（261，289）处，接到“奇装异服”任务。3.完成“奇装异服”任务后，可在忘忧谷NPC“武器宗师”处，领取新时装仙子装（女）或清风装（男）。


华丽的坐骑

第二步：天使之马，永恒经典时尚

虽说新资料片推出了外型拉风的“龙骧马”，但155级才能骑，大多数玩家尚未达到这个等级段。有人戏言：龙骧马和天使马本是俩公婆，龙骧为雄，天使为雌……仔细一看，确实如此。所以，骑不上龙骧马的美眉们啊，天使马是你们通往美丽天使之路的最佳选择！天使马的来历：当天鲜花榜达到1000朵并且是第一的女子，才能得到天使马牌，应该说还是比较稀有而珍贵的，是游戏永恒经典时尚。想拿天使马牌，有4个诀窍：1.平日多收花，可委托商人代收，绑花要便宜得多；2.如果要送999+1朵，最好的时间段在23：55左右送，但如果当天已有人接近这个数字，就别再浪费钱了；3.在服务器里少结仇，特别是少和喜欢拼花的款婆富姐们结仇，免得你在送花时，会被人顶下来；4.多和喜欢送花的女玩家们交朋友，成为姐妹后，你想冲花榜在好友里打个招呼，大家都会体谅你，让着你。


龙骧马

第三步：绝世神器，佩之倾国倾城

新资料片中的绝世神器，一旦拥有，别无所求。为什么呢？属性好当然是其一，最重要的是神器外型很炫，真像是天神们用过的兵器，今日误入红尘，被有缘的美女得之，从此展开一段关于神器与爱情的凄婉传说……那么，如此炫丽的神器，怎样才能得到呢？说起来并不难，但过程颇多波折：1.解封印——镇虎山庄（414，415），有一块状如水晶的石头，点它解封印，头上会出现锺子标记。封印的血相当厚，一定要很多人一起出手，封印才能被解开。要注意50%血时，会刷一批蛮厉害的小怪，打人倍儿疼。要把小怪杀完或引到僻静处，才能继续解封印（每个区有3把神器，使用时间为3天，如果其中有一把消失了，系统将会刷出封印，让玩家去解）。2.盘魔洞——封印解开后，所有在忘忧谷地图上90级以上的玩家，屏幕右边都会出现一个惊叹号，点开后点确定，系统就会将你传送到盘魔洞2层Boss“上古战神”附近。3.杀Boss——Boss不难杀，偶尔会放大招，一般只要有人拖着跑，其他人打，很快能打死。但洞里的“毒气”很厉害，盘魔洞里杀小怪掉“镇心丹”，可以抵挡“毒气”，也可在忘忧谷NPC“武器宗师”处购买，一瓶可保持一小时。4.神器之魂——Boss被消灭后，爆出的是“神器之魂”，玩家捡到后自动与武器融合，成为炫丽多彩的绝世神器，一把在手，倾国倾城！


天使马

第四步：炫彩道具，用后步步生莲

穿着飘逸的仙子装，骑着天使马，手持倾国倾城的绝世神器……似乎还缺点什么？有了！前不久《征途怀旧版》推出了炫彩道具——“鲜花”和“天女散花”，都非常漂亮，既可对自己使用，也可对别人使用。传说佛陀出生的时候走了七步，一步一莲花；古代女子的三寸金莲鞋中，十分巧妙地暗藏金粉，走动起来步步生莲……使用《征途怀旧版》的道具“鲜花”和“天女散花”后，也可以达到这个效果哦！

看，仙衣宝马，衣香鬓影，步步生莲……魔镜啊魔镜，谁是全《征途怀旧版》最美丽的女人？！只要你做到以上4步，你就是魔镜眼中最美丽的女人！


玫瑰999

天空战记

●制作：Actoz Soft ●运营：盛大网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：即将封测
●官方网站：http://sky.sdo.com/

■上海 SkyWalker

《天空战记》，完美的飞行感受

在当今崇尚快餐文化的世界中，色情、暴力、夸张的游戏广告更是充斥着整个网络。由韩国顶级游戏制作公司Actoz Soft历时6年制作的独特网络游戏《天空战记》，目前正在进行紧张的后续开发工作和运营准备工作。这款游戏的最特别之处是其独特的飞空艇大战和海陆空多线成长模式。



独特飞行体验

《天空战记》中的飞行体验，与陆地和海洋同属于一个空间内的3个不同层面。飞艇是空中翱翔过程中的必备交通工具，当然相对于外观而言，玩家们更关注自己“战鹰”的性能。根据自身职业的特点和需要，玩家可以为飞艇装备不同的攻防道具。在这个强调个性的时代，玩家们一定希望自己的爱艇即便在遮天蔽日的舰队中也可以有鹤立鸡群的气质。就像角色的外貌，游戏中也提供了种类丰富的外观自定义系统，无论是追求酷、靓，还是热衷于“非主流”的玩家，都可以将自己的爱艇按照自己的意愿装扮起来。毫不客气的说，通过飞艇自定义系统，玩家能够打造出在ACG作品中出现过的所有风格的飞行器，玩家们可以“制造”出蒸汽朋克风格的铁甲船，也可以让自己的座驾变身为古色古香的风帆战船，甚至是中国风浓郁的龙舟飞艇。

另外，数量众多的飞空艇外型和飞艇部件本身就已经吸引了足够的眼球。在《天空战记》中，玩家可以根据自身的职业的特点和需要，为自己的飞空艇搭配不同的组件。当然，安装完成后，其各自的外型也是很不一样的。

海陆空多线成长模式

在游戏的操作方面，游戏的开发团队也是动足了脑筋。由于《天空战记》所独有的海陆空多线成长模式、格斗式的战斗模式，以及锁定技能等特点。总之，游戏必须在创新的基础上，保证玩家能够顺利、快速地掌握游戏的操作方法。在陆地的成长方面，不论是游戏界面、操作方式，还是用户习惯等方面，都希望能够遵从用户一般的游戏习惯，让玩家没有阻碍的体验游戏。而相对比较新颖的锁定技能方面，也推出了非常详尽的帮助系统，减少玩家的障碍。在天空和海上的飞空艇航行方面，游戏充分考虑了玩家的操作难度与合理性的问题。玩家们在游戏过程中会看到许多感觉很熟悉但又非常陌生的功能和细节设计。

陆战、海战都精彩

和《天空战记》独创的空战相比，其陆战内容一样精彩纷呈：玩家并不需要像常见的ARPG和MMORPG那样，使用各种让手指抽筋的机械操作，《天空战记》从动作游戏，乃至格斗游戏中借鉴了很多设计：1对1的单挑，成功与否不再是敌我双方的等级水平，而是决定于玩家的操作：一旦形成连技，就可以打得对方毫无还手之力。同时，任何一息尚存的角色，都有可能抓住对方的疏忽，展开绝地反攻，实现惊天大逆转。这种依靠操作，而不是将胜负结果由人物当前势力来决定的设计，也必然会大幅提高游戏的动作性。即便在群战中，玩家也可以通过键盘上的Shift键，结合8个方向键组合，像忍者那样对多个目标实施幻影攻击。

当然，游戏的开发团队和运营团队在今后的努力方向还远不止这些，但低调的态度和务实的精神，以及永远服务于玩家的理念却是他们恪守的信念。《天空战记》虽然还在后续开发之中，很快就能和广大玩家朋友见面。


开场CG呈现的激烈空战


角色设计的风格仍旧是很韩式的……


佣兵、冒险和海盗


飞船设计草图


空战并不是全部，陆地上也可纵横

梦幻迪士尼

●制作：巨人网络 ●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://zthj.ztgame.com/

■北京 双手抓面条

《梦幻迪士尼》西式魔法玩点大揭秘

9月29日，《梦幻迪士尼》开放内测终于拉开序幕。此次内测将陆续开放更多游戏功能，此外，战斗技能、职业选择、生活技能、社交系统也将全方位升级，让玩家足不出户就能体验这场西式魔法风格的《梦幻迪士尼》之旅，而且不会被太阳晒、不会排大队哦！

战斗技能更新：新增种族技能，3D战斗引擎更为完善



首轮内测中2D与3D战斗模式的切换，给玩家留下深刻印象：网龙公司通过最新引进的3D战斗引擎设计出了绚丽的3D战斗场景，玩家即使在低配置的电脑上运行游戏，也能达到高画质的特技效果；可自由切换的战斗视角，无论高、低、远、近，让你体验到与迪士尼3D动画相媲美的华丽技能特效。此次开放测试中，3D战斗模式仍然将是玩家的首选，打斗中真实的震动特效、强烈的打击感和鲜明的击飞效果，将使玩家如亲临战场之中，时刻绷紧每一根神经。

此外，新增的种族技能也将是此次开放内测的亮点之一，如贵族剑士的“混乱诅咒”、圣女的“神圣升腾”、精灵神射手的“锐利加持”、血影领主的“生命契约”、暗精灵的“能量转化”、血影舞者的“失魂之舞”等，都是《梦幻迪士尼》主创人员根据每个职业的特性度身打造的新技能，绝对独一无二，富有个性。

三大种族12种职业，开放内测逐步开启

首轮内测期间《梦幻迪士尼》仅开放了三大种族中的6种职业，剩余职业将在此轮内测中陆续推出。这些仅存在于西方魔幻故事中的种族，在《梦幻迪士尼》中被细分出各种不同的职业，每个职业相生相克，由此衍生出众多丰富有趣的玩法。游戏独创了个性DIY装扮系统，玩家可在游戏中自行设置人物的表情、发型，让不同性格、有不同爱好的玩家都可以拥有自己独特的形象，如同黑夜中的萤火虫一样的鲜明出众，成为这个游戏世界里最酷的人！

融汇中西技能大全，展现中西合璧之魅力

《梦幻迪士尼》以西式奇幻、魔法、冒险为游戏主基调，在游戏设计过程中也添加了许多中国元素。如游戏中人族导师米奇的形象设计，选择了中国的“红色”为服饰的主打色，而在游戏细节中，也可以发现许多“中国特色”。《梦幻迪士尼》此次开放内测中将添加一系列职业技能，除了有强身健美、十字急救等极具西方特色的各种生活技能外，玩家还能在游戏中学到极具中国古代文化特色的“暗器技巧”“中医医理”“养生之术”等中式技能，让玩家在体会西方文化的同时，还能品味中国武侠招术。

根据《梦幻迪士尼》游戏策划的透露，除了目前已经开放的魔法杖、弓箭、佩剑等几种冷兵器外，后期还将在陆续开放的其余6种职业中，适当加入一些极具西方特色的武器技巧表现，并且不排除会出现中国式“暗器”的可能。

社交系统：西式婚礼的浪漫魅力

与提升战斗力相比，最让女性玩家期待的当属“迪士尼婚礼”。中国古代婚礼的“拜堂”程序众所周知，但对真正的西式婚礼确知之甚少。《梦幻迪士尼》此次全面更新了社交系统，正式开放了“迪士尼婚礼”系统，玩家可在游戏中亲身体验最浪漫的西方婚礼——“迪士尼婚礼”，与伴侣一同在阿拉丁的飞毯上、在白雪公主的城堡中、在海上大型游轮上举行盛大的婚礼。在牧师的见证下，大声地说出“我愿意”，许下象征永恒的诺言。

穿梭在《梦幻迪士尼》五大片区场景中，Q味十足的建筑景观与全球各地不同文化元素，如同在游览一个浓缩的迪士尼地球村。汇聚了百年经典的迪士尼童话在《梦幻迪士尼》中已经被重新演绎，一场全新的魔法冒险正等待你的参与！



华丽的技能——大地咆哮


3D战斗场景，视角随意切换


人族圣女职业技能——神圣惩罚


六大职业个性化选择

平凡之中见失望

虚拟网球2009
制作：SEGA　发行：SEGA
发售日：2009年6月9日

■《虚拟网球2009》看起来更像是前作的资料片或威力加强版，也许连这些头衔也不能胜任。



《虚拟网球》总会让人联想到《极品飞车》系列，它们都在保证基本真实性的基础上，以爽快感、低门槛吸引了大量玩家，却也同样遭遇了发展瓶颈，如今面对着新作不敌旧作的尴尬


本作新增加了一种视角，可以较为方便地判断球的落点。但这微小的调整不足以掩饰整个游戏系统的停滞不前


蓄力击球系统只需站好位，AI会为你击出漂亮的扣杀，在真实性上远不如正确时间点系统

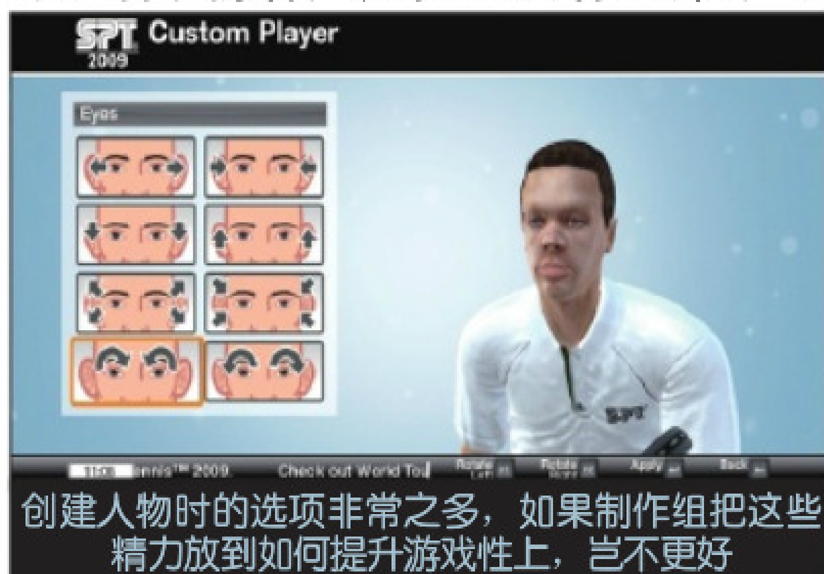
■陕西 Oracle

一直以来，《虚拟网球》游戏的难度都并非来自于网球这项运动本身，你在游戏里不会遇到真实网球常见的问题，不同的难度只取决于AI的反应能力、移动速度以及作弊程度。换句话说，世嘉只要换一套贴图建模，完全能以相同的思路开发出《虚拟羽毛球》或《虚拟乒乓球》。这是该系列吸引玩家的一个重要法宝，却也总被渴望更真实网球游戏的玩家所诟病。

真实性难题

《虚拟网球2009》仍然延续了这一传统，游戏没有加入非受迫性失误，这意味着你无法主动失误，出界难难如上青天。哪怕是受迫失误，在本作也有所弱化，基本上能够着球就是好汉，进一步降低了真实性。

关于网球游戏的系统，一般可分为"按键蓄力击球"与"正确时间点击球"这两大截然不同的设计。《虚拟网球》属于前者，玩家只要脚步到位，提前按键，剩下的交由AI处理，便可回出高质量的回球；后者则在追求真实性的同时，拒绝了大量新手玩家。作为一种流行，目前一些知名网球游戏，诸《上旋高手3》（Top Spin 3）、《扣杀球场3》（Smash Court Tennis 3，PSP、Xbox 360）均采用了两种系统的统一进化，《虚拟网球2009》却止步不前。过于简单的系统难以为玩家提供深入研究的动力，直接的后果便是无数的"三分钟热度"。



创建人物时的选项非常之多，如果制作组把这些精力放到如何提升游戏性上，岂不更好

Professional

Pos	Name
4	terry
5	David Nalbandian
6	Novak Djokovic
7	Roger Federer
8	Andy Roddick
9	Tommy Haas
10	Andy Murray
11	Juan Carlos Ferrero
12	Gabriel Green
13	James Blake

之前的主机版有著名的"146 Bug"，具体表现为名次卡在第146位无法上升，只能重玩，遗憾的是PC版仍未将此Bug修复

爽快度打折

简单、爽快向来是这一系列游戏的特色，本作将爽快延续下来也无可厚非。可若是比爽快，它又不及前作：球速变慢、球风变软，很难再打出凌厉的攻势。前作饱受诟病的飞身扑球终于被取消，取而代之的是够球，因此我们无缘再见到一场比赛数十次底线鱼跃飞身的奇异景象。但为了弥补这一点，球员们的速度又有所加强，于是，大量的时间被消磨在底线拉锯上。许多老玩家对此怨言颇多，不少人在体验新作后还是宁愿去前作里连滚带爬。

可以这么说，想爽快就去找《虚拟网球3》，想拟真可以玩《上旋高手3》，总之，《虚拟网球2009》是一款可有可无的新作。画面毫无提升，系统固步自封，更不用提那个换汤不换药的生涯模式了，你不得不花大约10个小时才能遇到一位稍够水准的对手。至于迷你游戏，这的确是本作的亮点。可一款体育游戏的最大亮点居然是迷你游戏，不知开发人员作何感想。从《虚拟网球3》到《虚拟网球2009》，已经历经两年有余。非常遗憾，慢工没能出细活，新作显得过于保守，无法带给玩家新鲜感，我们只能寄希望于下一代大刀阔斧的进化了。P

《大众软件》游戏评分

优点： 修改了少量不合理的AI，拥有版权的真实球员，迷你游戏更加丰富。

缺点： 爽快度比前作降低，真实性仍无提高，生涯模式毫无起色。

良品　总评 7.5

狼巢覆灭

德军总部
制作：SEGA　发行：SEGA
发售日：2009年8月18日

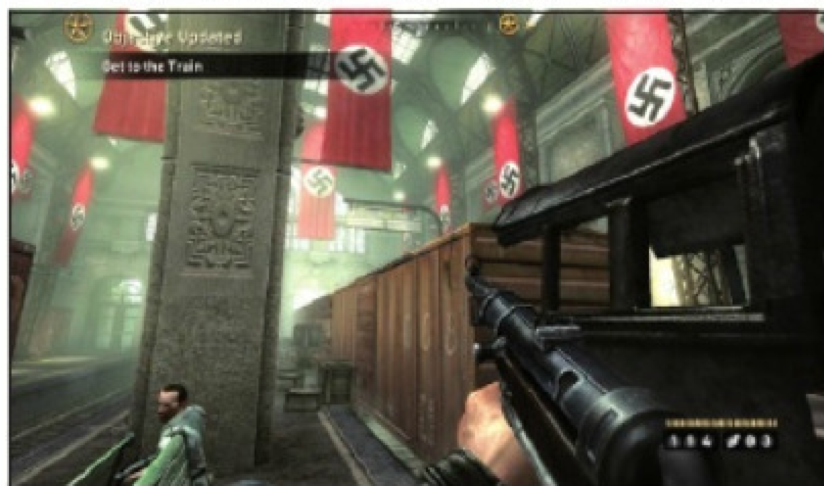
■陈旧的引擎与温吞水般的流程注定了它的极端平庸。

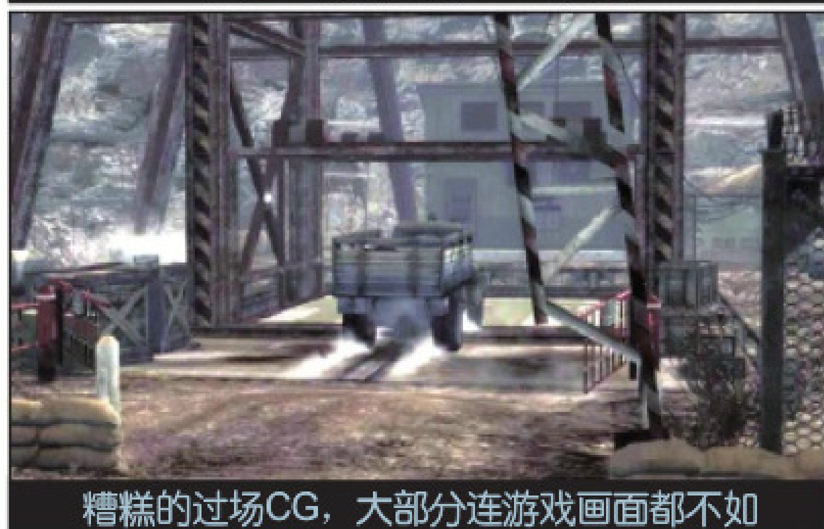
如果《德军总部》的悠久历史曾经带给你愉悦，那么新作给你的感觉就是无穷的淡漠。8年后我们重返“狼穴”，却发现此处的战斗依然乏味……

■上海 S.I.R

打开一道又一道的铁门，跨过一堆又一堆的尸骨，高悬的万字旗如掠影闪过；在墙角的另一边，一名面目狰狞的纳粹正脚蹬黑得发亮的皮靴，向我“剔挞、剔挞”地走来……

以上的生动一幕出现在《德军总部3D》（Wolfenstein 3D，1992年）中，现在看来不免有些幼稚。如今FPS声光效果越来越出众，场景也丰富多彩，令玩家们情迷其中。然而饮水思源，说到《德军总部3D》，老玩家依然留有一份珍贵的回忆，无论是初识3D环境的空旷感，用枪直面敌人的震撼，见到希特勒画像时的惊骇，都随着时间的流逝，反而变得越发鲜明起来。同样不能忘记的是那款杰出的《重返德军总部》（Return to Castle Wolfenstein，2001年），它让我们重回狼穴，与可怕的生化纳粹展开殊死搏斗。但在那之后，这一系列陷入沉寂。直到2009年，始作俑者id Software与Raven Software再度合作，为我们带来了这款与初作同名的《德军总部》。我们遗憾地看到，两大名厂的合作极为平庸，令新作难以承担“狼穴”之名。


开场的火车站四处高悬着万字旗，似乎还有点“狼穴”的味道


糟糕的过场CG，大部分连游戏画面都不如



人物建模经不住细看，美女的头发质感宛如石膏像……

乏味的艺术风格

平心而论，《德军总部》所使用的特效不能说不丰富，但其使用的id Tech 4引擎现在来看实在有些老旧。如果是4年前，其法线贴图的立体感、开放的场景以及实时的光源效果都将为人称道。可是到了UE3大行其道的今天，就好像一名已经过气的舞女，明明脸上已经沟壑丛生，却还要涂脂抹粉地上台。当这款游戏挂着id Software的头衔时，从技术上我们就首先无法被满足了。

如果说技术上的滞后有时可以通过美工和艺术风格来弥补，那么Raven Software可丝毫没有想要弥补的意思。游戏的美术了无生气，味同嚼蜡。虽然我们在游戏里必须一遍又一遍地穿过几个小镇，但却永远记不住这些小镇的模样，因为它缺乏足够的细节让我们去了解并回味，游戏后期也仅有屈指可数的几个场面（比如空间感十足的地下要塞）能让我们产生一些投入感，但绝不会像《荣誉勋章》《使命召唤》一样令人过目不忘。大部分时间我们都在一个


被杀死的敌兵身上会留下弹孔，可惜这些贴图很快就会消失


这位仁兄就是封面上的骷髅头了，实力好贫弱……

又一个似曾相识的通道中，不停地向着“目的地”奔跑……至于新作那标志性的Veil效果——场景一片绿，已经让我看到眼睛都发绿了。

系统深度不足

游戏的系统和时下流行的CoD式十分相似，取消血槽、踢回手雷、奔跑移动等几乎完全是一个模子里刻出来的，只要熟悉CoD系列的玩家应该会马上适应，并抄起家伙与德国鬼子干起来。唯一有些特色的就是让人眼睛发绿的Veil系统——为了阻止纳粹使用这种



与胖将军的战斗抄袭了《银河战士》，用Veil可以看到它的真身

魔法力量来统治世界，你必需以其人之道还至其人之身。随着游戏进程，你将依次得到4种Veil力量：最基本的Veil能力即为夜视，场景一片绿色，敌人会呈发亮状态，在此种效果下还可以发现隐藏通路。余下3种能力分别在夜视的基础上开启，一为时间减缓，敌人的动作也因此迟钝不堪；二为强化武器威力，可以让武器带有穿过敌人护盾的能力；三为护盾效果，可以防御乃至反弹敌人的攻击。4种效果均可同时开启，也可以强化。

这些能力带有半被动的性质，让人想到了《银河战士》里的各种头盔屏，即可以自行控制发动时机，但发动后的效果是被动的。游戏在针对这些能力的关卡设计上，总算带来了不多的亮点。比如开启Veil夜视可以看到隐形的敌人，开启强化力量能够打穿被护盾保护的敌人，开启减速专门对付行动迅速的敌人，开启护盾还能在敌人众多的场景保护自己。但由于以上技能全部为被动，使用技巧上又难有深入，大多数时候我们只需呆在Veil能量补充井旁边，针对不同敌人来开启能力即可。因为关卡缺乏变化，你的超能力使用自然就渐渐成为单纯的“重复作业”。

破碎而沉闷的流程

我之所以把这款游戏称为“平庸”，归根结底在于它实在是毫无激情、毫无起伏，流程如温吞水一般。

首先，游戏的难度设置有很大问题。FPS游戏，你的战斗压力来自于敌人，难度则是调节压力的工具。如果太难，玩家会在不断地死亡中麻木，从而放弃游戏；如果太简单，玩家则感受不到压力，也谈不上释放压力的解脱。《德军总部》明显属于后者——就算你把难度调到最高，敌人的攻击依然疲软，或许这些纳粹杀了



分解炮虽威力强大，起动时间和射程却太差，实用性低

太多人，也难免动点恻隐之心吧！总之，在游戏的大半流程里，充斥着毫无紧张感的战斗，虽然后期大量出现强化士兵后有所改观，却始终让人意犹未尽——这怎能与《重返德军总部》的地下墓穴里，僵尸怪物出场时的惊骇与震撼相比！

其次，半开放的环境让游戏的过程显得破碎而拖沓。这所谓的“半开放”也不过是流于表面的元素，因为它本质上就是个彻头彻尾的单线程游戏，连分支路线都不存在！那么为什么还能称之为“开放”呢？只是因为制作人在各个大关卡的场景之间，设置了几个小镇当做中转点，你所要做的就是在关卡与关卡之间穿过它，途中还刷出些杂兵来解决你弹药过多的“大难题”，如此而已。

就连收集要素也成为一块鸡肋。各种杂乱的文件、金块与神秘石板散落在游戏的场景中，得到它们可以获得剧情相关的信息，以及改造武器和Veil的


关卡中到处充斥着油桶这种老掉牙的关卡设计

筹码。可是让玩家为了寻找这些隐蔽的破玩意，在同一个无味的场景里反复游荡，就十分可笑了。毕竟FPS根本在于杀出个黎明，要在关卡上多下功夫，为了收集而折返只能说是本末倒置。

结束语

除了温吞水以外，我承认这款游戏还值得一玩。毕竟战场气氛尚可，音效尚可，强化士兵的扮相也尚可，只是这些优点实在太不突出了。从Raven Software半桶水的制作态度来看，“狼穴”的确影响大不如前。我不由得担忧起这款古老游戏的命运是否也会像游戏结尾的齐柏林飞艇那般就此覆灭呢？ P

《大众软件》游戏评分

优点： 手感尚可，强化士兵扮相不错，音效很好地渲染了气氛。

缺点： 图像落后，系统深度不够，各方面都过于平庸。

良品 总评 7.8




历史文化名城科隆，地标建筑是科隆大教堂（Koelner Dom）


科隆会展中心的入口，会展中心与科隆城际快速铁路站台相连，交通便利。一到入口便感受到浓烈的会展气氛，大幅GamesCom的标志远远可见


入口大厅里等待的人群

■本刊特约记者 H君（德国汉堡报道）

科隆苍穹下 两个gc的命运对接

引子：如果你读到了10月上旬刊对GamesCom展会的掠影，一定会惊异于这个看似陌生的欧洲展会已经成为世界上规模最大游戏展的事实。如果你还想了解更多，那么请跟随一位旅德中国玩家的视角去重温这次玩家的盛会。然后你很会容易地明白，在E3和TGS之外，异军突起的GamesCom是否真的是一个意外。

8月20日清晨，我踏着薄薄的晨雾从古城海德堡出发，沿着早已计划好的路线一路北上科隆。科隆游戏展，官方名称是GamesCom，它的前身是莱比锡游戏展（Games Convention），这项创办于2002年的展会因会址常设在萨克森州的莱比锡，每年一届。随着E3的渐渐没落，北美游戏市场的逐渐萎缩和欧洲市场的不断成长，德国游戏展的影响力逐步增加，展会规模也一步步扩大。如此一来，地理位置不太理想且周边设施相对较薄弱的莱比锡渐渐无法满足展会的需要，于是2009年的德国游戏展移师历史文化名城科隆，展会的名称也改为更加简洁有力的GamesCom。

高速列车上的偶遇

说到我本人，也算得上是一届ACG三栖宅男，早在求学时期就已经对德国游戏展仰慕不已，但因学生时期囊中羞涩又担心影响学业，一直未能成行。且这个展会一直在莱比锡举办，路途遥远，车旅费更巨，不得不一直压抑着心头朝圣的冲动至今。今年，游戏展移师科隆，我也已完成学业，在一家软件公司开始了打洋工的生涯，有时间又有了钱，于是

一个月前就与公司里的一位前辈兼老Zockener（德语的“玩家”，与Gamer同义）计划了GamesCom 2009之旅。

20日是GC公众开放日的第一天。按照前辈的说法，去年他曾以程序员的身份混入专业开放日，在会场闲庭信步般把各家大作玩了个过瘾。可惜今年加大了身份验证力度，必须是跟游戏沾边的行业方可在专业开放日入内，我等非游戏开发人员只好望洋兴叹，老老实实去挤公众开放日了。还好，我特意休假两天，和老婆一起在8月20～21日赶往科隆，为的是避开周末的疯狂。

高速列车平稳而安静，睡眠不足的我几乎又睡了个回笼觉。列车驶入中转站法兰克福，再换乘直达科隆会展中心的列车，才感觉到游戏展的气氛越来越浓。车上至少有一半乘客是赶往GC现场的年轻人，穿着各式各样的游戏文化衫。坐在我们对面的是一对母子，儿子大约十四五岁，一头卷发，胖乎乎的，还被我家那口子认定是个女孩……看着这对母子我不禁感叹，在国内游戏时不时还被宣传成电子海洛因，各类网瘾中心还办得风生水起——有多少父母能这样陪着孩子一起去看一个游戏展，去接触和了解孩子们的兴趣爱好呢？

展会也分级

列车到达目的地科隆会展中心，一到入口就看到许多条长龙排在一个个分散的小帐篷前，又不像是买票的队伍，到底是什么呢？走近一看才知道，原来是领取年龄标识的纸制手带。由于展会中的游戏存在年龄分级，参观者需出示自己的证件，然后领取相应年龄段的手带绑在手上，以证明自己的年龄。手带以颜色区分年龄，绿色为12+，蓝色为16+，红色为18+，如果没有手带则一律默认为12岁儿童……

当然，那些看上去明显已是老爸老妈级别的玩家，即便没有手带也不至于被拒之门外，但因为大多数参观者都年纪轻轻，从外貌上不能完全分辨是否成年，这样的措施的确简便又有效。至于12岁以下的儿童是否禁止入场我没有深究，不过在会场里还是看到明显不足12岁的孩子在Wii体感游戏中玩得不亦乐乎，大概他们需要父母陪同吧。

Wii的疯狂体验

穿过入口通道，会展中心深处传来一阵阵喧嚣声，节奏感强烈的音乐伴随各展台前主持人极具煽动性的演说，我们的情绪瞬间就被调动了起来。从北入口进入会展中心，正对的是8号展厅，任天堂、NAMCO BANDAI等厂商的展区设在这里。任天堂的展区很大，几乎占据了整个展厅的四分之一，而SEGA在Wii平台上的作品《SEGA冬季运动会》占据了非常显眼的位置，“索尼克”系列的角色作为游戏主角，内容是同样有着强烈速度感的高山速降、轨道速降、雪上滑板等冬季体育项目，倒也很符合索尼克的风格。所有游戏都配合Wii的体感控制，把控制器握在手上模仿滑雪动作，脚踩在Wii Fit的踏板上根据身体的倾斜控制方向，快速的划动控制器加速，停止划动则减速。另一个轨道速降的项目可以多人配合，模拟轨道车双人、3人甚至4人的感觉。工作人员当时对我们的说明是，把控制器放在胸口，让身体带动控制器倾斜来控制滑车的转向，我想如果把控制器拿在手里晃来晃去的话效果其实也是一样的，不过那样就不能真正体会到体感游戏的乐趣了。

紧靠SEGA的是“Wii Sports Resort”的展示区，此游戏发售以来长期占据欧洲各国游戏销售榜的头把交椅，现场人气也是超高。德国的著名周边设备制造厂商hama不失时机地推出了这款游戏专用的周边，其实也就是一些弓箭、乒乓球拍和网球拍造型的套件，套在Wii的控制器上提高一点现场感。不过这些配件使用不当可是比较危险的，我和老婆对战


入口处迎接游客的游戏玩偶以及猫女……后者引来了一些表情诡异的大叔……


Wii的SEGA展区，雪屋造型的展台、泡沫制造的雪花、圣诞老人打扮的工作人员，展区中心还耸立着一颗圣诞树。爸爸妈妈带着小朋友们很快乐地游戏，让人感觉到一股仿佛节日般的气氛


劳拉造型的Booth Babe，很有点茱莉的意思，就是腰上的小肥肉……


NAMCO BANDAI的小剧场里，可以看到巨大的NB Logo以及巨幅的《龙珠》宣传画，剧场另一侧是《铁拳》的宣传画。展区里还有令人垂涎的Volvo概念车，旁边则是《山脊赛车》的框体

网球时就被她的大力抽球抽中了好几下……

NAMCO BANDAI

离开Wii展区我体验了一下NAMCO BANDAI，NB搭了一个小型电影院，循环播放游戏影像，如“铁拳”系列最新作《铁拳6》和“龙珠”系列的最新作《龙珠——怒气爆发》等游戏的动画片段。《龙珠》动画渲染的3D画面将原作气氛表达得十分贴切，大屏幕上播映着通过游戏表现的一些原作著名场景，悟空与弗利萨的对决、悟饭与沙鲁的对决、悟空的初次超级赛人变身等，看到这一幕幕经典的场景，我等由《龙珠》陪伴长大成人的粉丝不禁泪流满面。不过大多坐在剧场里的人似乎并不是对游戏本身很感兴趣，大概游客只是进来随意坐坐歇歇脚，顺便感受一下影音效果而已。

NAMCO BANDAI剧场的旁边摆着一台Volvo概念车，内饰十分科幻。旁边山脊赛车的框体拥有左中右3台显示器组成的超宽视角显示屏，虽然每台显示器只是很便宜的松下17寸电脑显示器，但3台连装的超宽视角感受是平常无法媲美的。而且3台此类显示器的价格也不会比一台中高档的40寸液晶电视更贵，不知这会不会成为以后赛车游戏的一个发展方向。当然，那样的话视频输出是个很难妥协的问题。

在8号展厅的一角居然还看到德国国防军的招兵展台，在这样年轻人聚集的场所招兵，德军的思路已经向美军看齐了。这个展台一点也感觉不到军队的严肃气氛，完全就像一场Show。两个宣传官员模样的人站在越野车上，配合节奏强烈的音乐大声招徕着观众，大把地散发着鼠标垫等礼品。不过那台越野车倒是货真价实，谋杀了我不少存储卡空间。

整个展会里最火的游戏

整个展会里最火的游戏是什么？不是《星际争霸 II》《暗黑破坏神 III》或《最终幻想 X III》之类的大作，而是各厂商推出的类似《吉他英雄》《太鼓达人》和SingStar集合体的乐队游戏。这类游戏一般扮演的是3人乐队，主唱SingStar，吉他手《吉他英雄》，鼓手《太鼓达人》，每个人完成各自游戏的部分，结合起来就成了一支乐队的完美演出。此类游戏真是演出感十足，火爆的音乐加上如彩灯闪烁般的游戏画面更容易吸引观众的眼球，成了不少厂商宣传的最爱。会场内的每个展厅至少都有两三个这类游戏的舞台，甚至连LEGO也推出了一款以LEGO小人为角色的同类游戏来分一杯羹。

可以看得出，在舞台上玩的都是半职业玩家，弹吉他和打鼓水平超一流，而且他们也经常跟观众互动，请现场观众上台配合伴奏进行演唱。不过我很怀疑这种游戏的销路——这3款游戏要玩好其中的任何一款都需要花不少时间练习，何况要找齐3个都具有一定水准的人才玩得起来呢？

不过不得不承认，SingStar在德国人气相当高，在软件销售榜长期由任氏游戏统治江山的局面下，这款游戏是少数能经常在销售榜露露头的PS3游戏之一。因此SONY不惜开辟了一大片展位给SingStar，以满足Fans的歌唱表现欲。看看SingStar展区，一个个双人沙发搭配麦克风架，俨然就像开放式的卡拉OK包厢，不仅宣传了游戏，也为游客们提供了一个休息片刻的场所。当然话说回来，SingStar在德国能够这么红，大概还是因为这里的卡拉OK行业不够发达，不像国内的K歌唱所遍地开花。

7号展厅

终于走出8号展厅，进入相邻的7号馆。这里是我重点关注的地方，首先因为我刚刚购入PS3，而SONY的展厅就在这里，不少我很喜欢的游戏，如《神秘海域2》《战神 III》《GT赛车5》的展区都设立在此。更重要的是我最爱的两大游戏系列，《合金装备》（Metal Gear Solid）以及《职业进



德国国防军招兵展区的越野车


SingStar的展区，大红的布景感觉很像卡拉OK厅



H君：我家那口子很稀饭的《小小大星球》


一个PSP的试玩球室，很有趣的设计


SONY展区的入口，布置得像一个社区


EA展台的FIFA 10试玩区


一个比一个厉害的赛车游戏试玩台


H君与小岛的合影，而两天之中震齐两大制作人的签名（右下图）也令他兴奋不已


KONAMI展台的大屏幕PES2010试玩



化足球》（Pro Evolution Soccer）的开发商KONAMI展区也在7号馆。看完展会后回头想想，貌似我的GC之旅大部分时间都是这个展厅打发的……

SONY的展区非常大，大致分成掌机区、16+游戏区和GT5区。SONY的掌机区很有趣，不仅有坐着的试玩位置，还有一个个从天花板上吊下来的大球，试玩者从下面钻进去上，半身扎在球里，感觉好像在一个小型私人包厢里，感觉很奇特，而相对黑暗的环境也很适合玩掌机的氛围。SONY的重头戏还是16+游戏区，由于许多大作都是16+甚至18+限定，因此这些游戏都是限定开放，只能在一个封闭试玩区里试玩，《神秘海域2》和《战神III》的试玩都在这里。这个试玩区的人数是受限制的，要试玩必须先在入口排队，工作人员根据区内的人数开放入口才能进入。不要以为进入试玩区后就可以大玩特玩了，每个试玩台前至少还排着1～3人不等的队伍，想玩到自己喜欢的游戏再老老实实排一次队吧。

倒不是SONY小气，会场里几乎所有数得上的大作都有年龄限制，而只要是16+的游戏就必须进行封闭演示，让人不得不感叹欧洲对分级管理的严谨，这时忽然想起CJ上满场游荡着穿着清凉的Showgirl，顿觉有点无语……

看起来试玩区入口外的队伍很长，其实前进的速度还是令人满意的。大概5分钟左右我就进入试玩区，然后直奔《战神III》试玩台。《战神》系列的前两作我都通关了，无论画面还是打击手感都展现出超一流水准，是当年PS2末期SCEE压箱底的作品，现在平台升级为PS3，画面表现力自然不可同日而语。由于SONY试玩区并不是全封闭，只用一些网墙内外隔开而已，因此《战神III》这样的18+游戏被隔离在一个单独的小房间里。

试玩内容还是之前在E3公布的那一段，并没有增加关卡。之前看视频就觉得很血腥，亲眼看到游戏画面，感觉暴力程度更有成倍的增加——翻拍的视频毕竟在质感和音效上有所损失。排在我前面的那位老兄似乎并没有玩过前作，操作不太熟练，在我的少许指点下终于成功拧下了阿波罗的头（Orz……）。终于轮到我了，操作基本上没有变化，玩过前作的人可以轻松上手，虽然在排队时都已经看了好几遍，但自己亲手操作的感觉依然兴奋——对小Boss人马战士的战斗魄力十足，但看到奎托斯一刀划开马肚子终结对手时，我还是不由得咧开嘴皱起眉来。不一会试玩结束，张开羽翼飞上半空的奎托斯俯视着巨人泰坦，屏幕上打出几行大字：God of War III，Coming in March 2010……2010年3月发售，真是让人期待啊！

小岛和高塚

由于其他游戏前的试玩队伍越来越长，更重要的是我迫不及待地想去试玩PES2010，于是我走出SONY展区，径直奔向KONAMI的怀抱。远远就看见PES2010的巨幅宣传画墙，托雷斯和梅西手捧PES足球，相当震撼。如此大手笔的宣传在整个GC都是不多见的，可见KONAMI这次的宣传是多么不遗余力，也看得出他们对PES2010相当有信心。

KONAMI的主打是多平台的PES2010、PS3平台的《新恶魔城》、Wii平台的《寂静岭——被遮蔽的回忆》、PSP平台的《合金装备——和平行者》以及DDR等游戏的展示。KONAMI的展台规模并不是很大，排列很紧凑。从照片上可以看到展台的边缘被PES2010的试玩台包围，中心是两个限制年龄的游戏《新恶魔城》和《寂静岭》的封闭试玩“小黑屋”，外面的长队让我望而却步。

不大的KONAMI展区活动非常多，基本上一小时就有一次，放放游戏动画，发些礼品什么的，而且几乎每次活动都安排玩家上台，在大屏幕上对战PES2010。台下的粉丝们个个奋勇争先，都想借此机会展示自己的技术，更何况还有PES运动包作礼品，可惜每次的幸运儿只有那么两个而已。比赛进行时台下的粉丝们气氛也相当热烈，有两场其中一方选择了德国国家队，台下甚至还有球迷自发唱起了球迷歌。

20日中午1点左右，KONAMI的王牌制作人小岛秀夫亲临现场宣传MGS新作。《合金装备——和平行者》虽是一款PSP游戏，场景构成和运镜等元素依旧魄力十足，音乐也是一如既往的激动人心，可是受限制于PSP的机能，游戏画面



NFS宣传用的一台宝马赛车以及毫无表情的赛车女郎


GT5的特别试玩台，换个角度看车内，方向盘也不是普通的游戏方向盘


普通的GT5试玩台，对一般玩家来说已经算很豪华了

的感染力就差了不少。当然这一切也掩盖不了小岛的个人魅力，他接受现场采访后就开始为粉丝们签名。由于这是个临时决定，主办方工作人员并没有准备，一时场面比较混乱，于是举办方宣布，小岛第二天中午1点还会再临现场举办签名会，玩家届时可以尽早来排队。第二天，我刚过12点就赶到KONAMI展台，这里已经聚集了几十号的人马，可见小岛的人气之高（最终排队等候签名的恐怕不下200人）。很多人得到第一天的消息后带着MGS的游戏封面以及MGS T恤等物件来此等候，甚至还有人搬来了PS3主机。最终我也如愿以偿的得到了小岛的签名，并且留下了跟小岛握手的合影。

更令我兴奋的时刻是20日下午晚些时候，PES2010的制作人高塚新吾也来到现场举行签名会，一次得到了最喜欢的两大游戏系列制作人的签名令我兴奋异常，真是不虚此行！

EA展区

EA展区位于6号展厅内，这次展出的内容相当丰富。作为足球饭，我自然要去FIFA试玩区体验一番。近几年来FIFA不断修改游戏引擎，并且借鉴了“实况”系列的一些优点，早已不再是当年记忆里如《少林足球》一般的体育游戏了。FIFA的试玩台有几个设计得十分精致，整个试玩台都笼罩在一个小号球门下，试玩者的座位是两个大号的双人沙发，真是顶级游戏感受。然而，EA的其他试玩台布置就比较马虎了，所有试玩台并排摆放，互相之间没有留空隙，导致试玩的玩家全都挤在一起，连给人排队等候观看的空间都很少。再加上FIFAPC版的素质一向低于家用机版，导致PS3和Xbox 360版试玩台前人满为患，PC版却少问津的情况，相比之下KONAMI的试玩台排放更加合理地利用了空间，并且PC版跟家用机版的PES2010也没有差别。

《极品飞车——变速》的试玩区也是人头涌动，有一个试玩台前队伍特别长，3台宽屏液晶组成了复合显示屏，座椅也绝不是普通的赛车支架，而是名为DBOX的液压动力体感座椅，会根据游戏的碰撞等情况产生摇晃和振动，实在是赛车游戏的究极装备。

感受GT5

转回到7号展区的《GT赛车5》展示区，当我还在感叹NFS的试玩台多么强大时，更强大的试玩台出现了———一个由整台奥迪TT改装成的框体，配合液压装置整台车都会随之倾斜晃动。仔细看车内的方向盘，也不是普通试玩台上的罗技GT Force，唯一可惜的是，这个机台没有配置多屏幕组合的超宽显示屏，但坐在里面也足够让人终身难忘。

《GT赛车5》的普通试玩区清一色的赛车支架+罗技GT Force方向盘，与《极品飞车》还有不少是手柄试玩相比，SONY就显得更大方了。试开了两把，感觉GT Force的回馈力度不如我自己的GT Force Pro。当然，那件GT Force看上去并不是全新的，想来也不知经历过多少次展会了。

试玩过GT5后，我在《永恒之塔》的展台前停留片刻。《永恒之塔》在这里的宣传阵势也不小，粉丝气氛相当热烈，看来《永恒之塔》在德国人气也相当高。作为RPG游戏的消费大国，德国玩家对MMORPG还是相当买账的，《魔兽世界》《永恒之塔》在德国的业绩都相当不错。

意犹未尽

两天的视觉和感官冲击，就当我在各展台前流连忘返时，老婆提醒我该走了，否则会错过预定的火车，我这才带着一丝留恋离开了科隆会展中心。回首GC之旅，一切都令我兴奋不已。回想这两天来试玩过和看过展示的游戏，印象最深的却是Wii的几款体感游戏。那些主流平台的大作固然给人带来强烈的感官冲击，然而仔细想想，这些游戏都对操作有较高要求，不常玩游戏的玩家多半会望而却步，大概这也是现今游戏业大幅度萎缩的原因之一吧。Wii的体感游戏则不存在操作问题，而且适合多人游戏，朋友聚会时一起活动一下，何乐而不为呢？难怪Wii的销售如此火爆，从不降价，游戏长期包揽销售榜前十，外设更是让厂家们赚得盆满钵满。

不过Wii也有自己的烦恼，Xbox 360和PS3不久前都各自宣布了自己的体感设备，配合它们强大的机能，Wii的前途会怎样？很难下结论。这也牵出游戏界的另一个问题——面临游戏业萎缩，各大厂商削尖脑袋争取利益和生存空间，甚至不惜打破以往约定俗成的默契。微软和SONY一看便知在抄袭任天堂的创意，但任天堂也无法做出什么抗议，毕竟体感控制没法申请专利，只要不使用一样的技术实现方法就不能算侵权。同样的例子在当今两大足球游戏之间也隐约可以感觉到。这种做法固然不太厚道，但说到底是如今业界创意枯竭造成的，只是在现今的形势不止是成王败寇这么简单，失败方可能连基本的生存都无法保障，于是各家也就不再顾忌，用尽一切手段推销自己才是王道。这样的竞争对玩家来说是好事，只不过最后失败方永远退出历史舞台时，恐怕又有一批粉丝们会伤心，就像当年的SEGA一样。

带着思绪，火车慢慢开动，灯光下的科隆大教堂渐渐远去。来年的GamesCom必定精彩继续！P



特别评述：来自世界规模最大游戏展的召唤

■特约评论 Jump

在旁观者看来，GamesCom的崛起不是没有脉络可循的。

全球游戏业三大市场就是日本、北美、欧洲，而从游戏展的分布来看，北美有E3，日本有TGS，欧洲则有Games Convention（俗称莱比锡游戏展，2002～2008）。比起E3和TGS，莱比锡游戏展的知名度和影响力一直都略逊一筹，这和长久以来欧洲游戏业的地位相符合：北美和日本是众多厂商拼杀的主战场，而欧洲更像是第二战线。但进入次世代后，欧洲的地位和在厂商心中的分量已是与日递增。索尼的PS3销量有半壁江山都在欧洲，日益膨胀的市场份额令各大巨头侧目，而且比起北美市场，欧洲玩家对游戏似乎有更强的包容性，无论北美厂商还是日系厂商，无论是FPS还是MMO，都能在欧洲找到自己的受众，这与北美市场FPS类型的强大和贫乏形成了鲜明对比。在这样的背景下，Games Convention的发展从2004年开始就进入了快车道，到2007年参展人数突破15万，2008年更是破纪录地吸引了超过20万的游客和媒体涌入位于德国东部这座小城。莱比锡虽说是声名在外的历史名城，号称音乐之都和展会之都，可毕竟是个人口刚破50万的城市，地理位置和交通条件也不怎么讨好，一口气涌入四成于原住民数量的游客那还真是疲于应付。

作为Games Convention主办方之一的德国联邦互动游戏软件协会（BIU）显然希望这台欧洲最大的游戏展继续膨胀下去，于是果断抛弃了不堪重负的莱比锡，转而在科隆举办新的游戏展会，这就是GamesCom。选择科隆的原因，一是因为它的城市规模更大，交通状况和基础设施优于莱比锡（科隆会展中心面积更大更适合拓展）；二是科隆风景优美，旅游业发达，当地也乐见会展业和旅游业互动发展的景象，于是两方一拍即合。科隆游戏展严格意义上来说不算是Games Convention的官方后继展会，但却完美继承了莱比锡游戏展的精神。被科隆游戏展彻底抢了风头和地位之后，莱比锡今年只得到一个举办小型移动游戏/休闲游戏展的机会。

科隆确实是座不错的城市，莱茵河将这座有着深厚历史积淀的日耳曼城市一分为二，科隆大教堂和摩天大楼的组合会让人感慨时光交错。作为德国最著名的大学城之一，科隆的城市文化以自由奔放著称。这种气质倒是很适合GamesCom这样的游戏展：开放、自由、宽容。我很喜欢GamesCom的海报，各种各样的手臂伸向天空，男人的手、女人的手、粗壮的手、瘦弱的手、士官长的手，甚至还有章鱼的触手：无论你是谁，都欢迎你加入到这个巨型游戏派对里来。参观门槛低，参展门槛也低，这届GamesCom参展厂商达到了458家，来自31个国家，虽然这个数字比起上一届Games Convention略有下降，但仍是个惊人的数量。众多不知名的小厂商、独立制作人、名不见经传的手机游戏开发商，他们都得到了向玩家展示自己成果的机会。共有创纪录数量的24.5万名游客涌入了这届展会，热情的玩家和热烈的场馆气氛不啻于一场狂欢。都说欧洲人排外，但GamesCom显然比曾经喜爱分发邀请函、设置莫名其妙参展门槛的E3更显得热情好客。

从Games Convention到GamesCom，一晃已经9年，这场欧洲乃至全球规模最大的游戏展会每年都在稳步发展和扩大。GC展会由于远在欧洲，又不如老牌的E3在国内那样知名，实际上在中国玩家和媒体中长期处于被忽视的状态。现在我们必须认识到GC的价值——玩家玩得尽兴，厂商宣传得力，评价也越来越好，业界影响力也一届胜过一届。这不，连SONY都特地把PS3 Slim的消息留到了欧洲“主场”来宣布——这不是赶巧，也不是什么意外，展会和展商能够来电，自然是双方情投意合。比起E3的自闭自残，思路混乱，GamesCom在游戏业萎缩和经济危机的大环境下却能逆流而上，这也印证了威尔·怀特在2007年E3改制时的预言：“离开了玩家的游戏展会只能是一场无聊的闹剧。”

2010年8月18～22日，我们科隆再见！P

财大气粗的EA展区，显然玩家的热情还很高。EA不仅带来即将发售的FIFA 10和《极品飞车——变速》等当家的系列最新作，还有已发售的《模拟人生3》《战地1943》的试玩展，同时还有开发中的《命令与征服4——泰伯利亚暮光》的情报与演示，可谓尽心尽力

面目狰狞的《永恒之塔》Coser

一面墙的《现代战争2》

风格怪异的《科南时代》展台……

试玩区域是分级的，红色腕带表示18+



超大地图的游戏性之殇
——《燃料》与“过程生成技术”漫谈

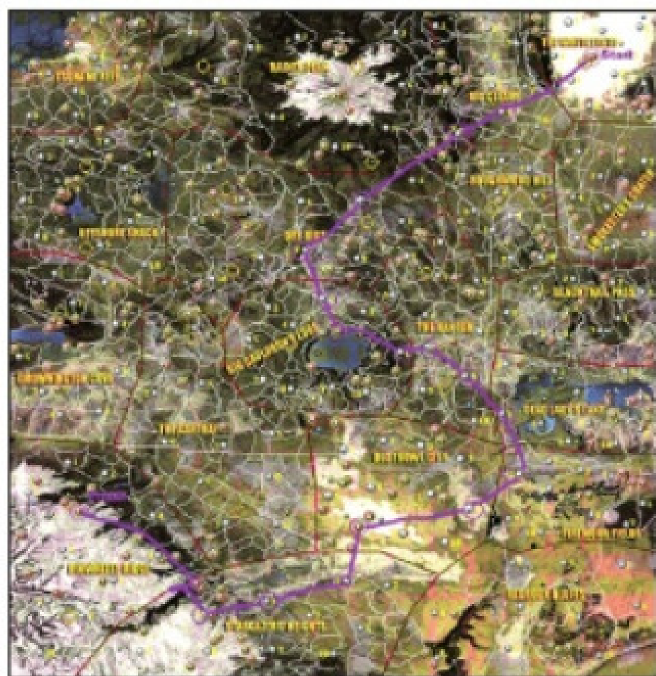
世界在你脚下展开，14 400平方公里地图的奥秘……
这就是《燃料》（Fuel）在发售前带给我们的美妙想象。

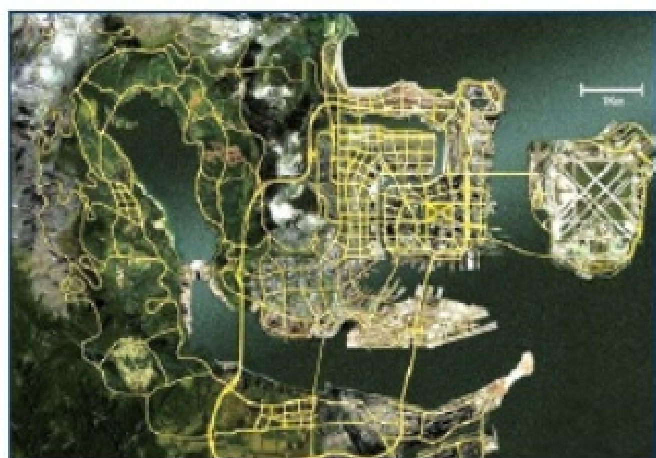
□陕西 Oracle

过程生成技术

这款赚足了眼球的游戏在开发阶段不乏有新闻传出，比如“《燃料》的地图面积载入世界吉尼斯记录”。因为这款游戏的地图面积实在太大了，达到了14 400平方公里，同时还有16万公里的道路系统，“超过中国、美国、德国的高速公路网总和”。《燃料》的制作人David Brickley在接受采访时更是声称：“《火爆狂飙——天堂》的地图和《燃料》相比，只不过是一张邮票大小。”为了进一步突出本作的浩瀚无边，Brickley又补充道：“如果用传统方法来制作《燃料》的地图，那么游戏的容量会塞满4张蓝光光盘。”

当我们看到游戏时，《燃料》的地图之大是不争的事实。从地图这一头跑到另一头，跑上20分钟还不够十分之一，没有任何一款赛车游戏的地图能给玩家这样的无力感——虽然大地图被分为很多区域，切换区域需要读盘，但如果你想要做个有心人，无视那些传送点，直接开车过去，你会发现整个地图均为无缝。哪怕你花上数个小时，从地图的东北角开到西南角，中途也是无需任何读盘的。从这一点来看，《燃料》的吉尼斯头衔也算是名至实归，无缝才是王道。不然，若单纯以地图面积来算，模拟了整个宇宙的《孢子》情何以堪。按照Brickley的夸口，以单面单层25GB计算，4张蓝光光盘的数据容量已经达到100GB了。不过事实上，《燃料》的PC版只是一张3.62GB的DVD，这一切，都要归功于“过程生成技术”（Procedural Generation，以下简称PG）。





《燃料》与《火爆狂飙》的世界地图对比，前者在比例以及精度上远逊于后者



当年动态渲染的代表作Elite

越大越美妙?

PG的概念在上世纪80年代就有人提出，但那个一个人就能开发游戏的年代，这种前卫科技也就是说说而已。1993年，PG才出现了它的雏形作品——Elite II，一整套动态生成的星系、关卡、特色内容，被装在一张小小的软盘中。抛开那些太过久远的作品，现在也有我们耳熟能详的《孢子》，这便是PG的最知名范例。其核心原理是采用递归算法，事先建立一套完整的数学公式，这套公式可以应用在任何场景，只要赋予它不同的值，便会得出完全不同的运算结果。这样，只需有限的贴图与建模，就可以生成无限的场景，不同场景可以地形各异，形态万千，却也是绝对固定的——其实就跟《孢子》里用有限的素材拼凑怪物原理差不多。

《燃料》采用了这一技术，所以得以在一张DVD里放下如此巨大的地图。而事实上《燃料》也从未真正生成过这个世界——它只会生成“屏幕”，在玩家所见之外，所有看不到的地方全是由无数“种子”构成。只有玩家到了该处，才会触发该种子，完成整个运算过程并生成可视场景。而“种子”可能是一串初始数值，与传统手工制作的场景相比，它的体积自然显得微不足道。



很多玩家发帖询问，神秘的龙卷风到底在哪块地图……

于是，世界在你脚下展开，在你背后消散。理论上《燃料》地图再扩大几倍也不成问题。但受限于游戏性与玩家的感受，14 400平方公里成为一个折中的选择。即便如此，《燃料》的地图也显得太大了，这个抱怨倒不是来自于地图面积本身，而是因为制作者无法做出与这副巨型地图相媲美的游戏元素，巨

“过程生成”的奇迹

应用到PG技术的游戏大大小小也有不少，除上文提到的几款外，这里介绍两款比较极端的作品，若以寻常思路来看待，这两款游戏一定会让很多人大吃一惊。

1.97KB的FPS——.kkrieger

可能很多玩家对这款游戏已早有所耳闻（《大众软件》中旬刊也曾报道过），这款97kB的第一人称设计游戏由德国的.the.produkkt小组开发，和体积完全不相称的华丽效果让无数人瞠目结舌。各种3D效果诸如实时投影、环境贴图、凸凹贴图等一应俱全，游戏的画面效果看起大致与2002年前后的主流FPS相当，但光影效果却几乎可以与《毁灭战士3》相媲美。这款应用了PG技术的小游戏配置要求并不低，在游戏开始之前需要花费一段时间来解压缩，此时是考验CPU的时候，同时数据会被释放到内存里，97kB的游戏居然要耗去300MB的内存，PG技术的强大可见一斑。更难能可贵的是，不同于那些网上流传的\编程高手为了展示自己实力而完全采用汇编语言完成的几十kB的3D动画，这款游戏的主体反而由C++完成，只贯穿少量的汇编语言。二者在易用性的差别，稍有编程常识的玩家一看便知。

2.宇宙网游的梦想——无限星辰

《无限星辰——失落的地球》（Infinity: The Quest for Earth）注定会成为一款伟大的游戏——如果它的成品能够真正推出。即使把这篇文章的篇幅都用掉都无法完整地介绍这款游戏。简单地说，Infinity是一款基于未来宇宙背景的大型多人在线游戏，它的灵感正是来源于之前提到的Elite。在这个领域里，EVE先行一步，Infinity则更加野心勃勃。它提供了上亿的星系，每颗星球都可以无缝登录——是的，是无缝——这简直不可想象。I-Novae引擎的过程生成技术是本作的核心技术。除此之外，这款游戏拥有开放式的游戏框架、实时战斗系统、永不停步的宇宙、真实的物理系统、天体运动的完全模拟，在这样的基础上探索剧情和任务，只要一个人心中给还有梦想，怎能不会心动？

当然，历史告诉我们，一款游戏越是凝聚了太多人的梦想，在商业化的道路上就越是步履蹒跚。大量的开发工作由无数热情玩家自发完成，日后的协调肯定是个问题。若梦想与商业之间无法取得平衡，Infinity便只能是一张美丽的蓝图。有兴趣参加本作开发工作的读者，可以去游戏官网（www.infinity-game.com）一探究竟，这款游戏的命运，可能就掌握在你的手中。

大的地图只是孤独地存在，就像游戏里的荒原一样缺少实在意义。好在天气系统所营造的氛围极为出色，一定程度上减轻了玩家的无聊。不知有多少玩家是被游戏中苛刻的设定搞坏胃口，又看到飞沙走石，大雨瓢泼，龙卷风所到之处摧枯拉朽的壮观景象，才决定继续玩下去的。

超大地图VS.超多元素

虽然无论从场景还是车型，本作都应该与《完美机车》做对比，但既然《燃料》的制作人有意与《火爆狂飙——天堂》比个高下，那么这里不妨将二者做一下对比。我们都知道，《天堂》看上去更像是一款赛车版的GTA，可供玩家发掘的要素非常之多，小到逆行、飘移，大到绝杀、飞跃，乃至找到一条隐藏小径，撞掉一块广告牌，玩家的特殊行为都会被游戏记录下来，并且有一个类似于完成度的东西经常出现在画面上，从而给予玩家源源不断的成就感。





《燃料》大而空洞的地图看上去也不如《完美机车》有趣

《燃料》同样记录了一些玩家在游戏过程中的数据，比如公路/越野行程，最大跳跃时间/距离，这些数据会在载入界面一闪而过，但也仅此而已，只能说聊胜于无。制作如此面积的地图，却缺乏有效地动力驱使玩家探索。制作组并不是没有意识到这一点，因此在地图各处放置了“燃料”供玩家收集。问题是《燃料》作为游戏的唯一货币，通过探索地图所能取得的数量显得太少，和比赛回报完全不能相比。加之野外燃料的分布毫无规律，有时能连续遇到几组，有时跑半天不见一个，基本只能抱着撞大运的心态，碰到一个算一个，因此这个设定就显得颇为鸡肋了。

没了探索，《燃料》便只剩下比赛，但你很难在《燃料》的比赛中感受到愉悦，因为只有拿到第一名才会得到开启新地图的星星或买车必备的燃料。要知道，如今竞速游戏（非拟真赛车类）积分制大行其道，因为积分制有着一定的容错性，即使无法得到第一，也能获得相应回报，玩家的沮丧感也大大减少。我们不能说这就是《燃料》的缺点，《天堂》也是如此设定，并未招致不满与苛刻一说，但是《燃料》的赛道远非《天堂》可比，地形多变路况复杂不说，由于游戏的物理效果不佳，狂风之下，劲草不为所动也就罢了，竟然连一株小树苗都坚如磐石，导致在比赛过程中意外频出。除了初期的两片新手区域，其他地图比赛难度陡然增高，只要你产生失误，后面的选手都如有神助，将你远远甩在后面，只有重新比赛这一个选择。更不要提在一些挑战赛里，你必须跟着一架直升机在林子里乱跑，四周都是坚不可摧的树木，谁能保证万无一失？

相对贫乏的探索要素已经让《燃料》浪费掉它的地图面积优势，而正式比赛又难以做到《完美机车》那样让人过目不忘，结果只能说表现平平。本作给人震撼有余而回味不足，也一定程度上暴露出PG技术的缺陷：我们能够用PG做一个足够大的世界甚至宇宙，却很难做出一个足够好玩或令人过目不忘的场景。PG可以生成各种地貌特征，如果数学模型够复杂，生成一座城市也不在话下，可是却很难生成具有艺术底蕴可以给人视觉愉悦的景物。所以我们看到了PG技术下的《燃料》，而不是GTA4。或许因此我也能够理解《燃料》为什么选择了山野平原，而不是更为复杂的天堂市。

在游戏技术的发展历程中，PG技术所起到的作用是不可忽视的。PG能起到更加巨大的作用，从而有效降低游戏日益增加的开发费用。我们宁愿相信，《燃料》不成熟的表现，是因为还未找到一种与之相适应的游戏模式。前有《孢子》，后有《燃料》，更远的将来可能还有野心之作《无限星辰》。也许总有一天，PG技术会焕发出它应有的光彩。P



kkrieger的实际游戏画面，光影效果出众



Gabe Newell，《半衰期》（Half–Life）之父，同时也是Valve Software的创始人。出生于1962年的Newell大叔已经46岁了，这个外表极具喜感的大胖，一直对PC阵营有着强烈的感情。作为一个游戏开发者，他关注游戏的品质；作为Valve的高层人物，他关注公司的运营状况。源于玩家，高于玩家的Newell除了这两个身份外，更是能以超然的姿态，去反思和审视PC平台的过去与未来——因为他对PC平台的感情并非是“愚忠”，事实上，Valve早已不是单一的PC游戏厂商，Newell也从来没有像某些制作人那样，对某一游戏平台进行过激烈的抨击。但他总能（或者说总喜欢）从玩家的角度出发，以游戏开发者的身份去向普通玩家揭示平台恶性竞争的实质。Newell关于游戏软硬件技术的剖析，以通俗易懂的方式，直击厂商的痛处，是一个敢说敢做的性情中人。

PC游戏“卫道士”
——心宽体胖的盖布·纽维尔

微软悍将



1996年刚刚组建独立公司的Newell，看上去还没有现在这般彪悍

Newell出生在一个程序员家庭，他的母亲就是第一代计算机程序员，供职于著名的贝尔实验室。虽然幻想母亲为他朗读睡前故事是一种奢望，但他从来都没有在任何人面前对总是行色匆匆的母亲有过任何抱怨，相反他认为母亲的职业非常酷，这大概是他日后投身软件和游戏业的基础。

母亲在Newell的9岁生日那天给他提出了人生目标——成为一名“系统分析员”，对于一个孩子而言，理解这个概念实在是太复杂了，但与同龄孩子不同的是，Newell的第一反应，就是要立刻搞懂“Systems”和“Analyst”这两个单词组合到一起究竟是什么意思，以及为了胜任这一职责，他现在究竟应该作哪些准备。

青年时代的Newell曾经是哈佛大学的一员，并且还是美国现任总统奥巴马下一届的“学弟”——之所以加上“曾经”二字，显而易见的原因，当然是Newell很快就对大学生活感到了厌恶，继而选择了退学。他的第一份工作，供职于当时正在创业起步阶段的微软，同为“逃学威龙”的Bill Gates，对这个心高气傲，同时也有雄才大略潜质的青年人大为赏识。而Newell自然也对Gates在当时堪称离经叛道的创业行为非常认同，惺惺相惜的结果，就是在接下来的13年时间里，Newell作为微软开发部门的中流砥柱，参与了从Windows 1.0一直到Windows 95的制作，也经历了微软腾飞的黄金年代。他的劳动，为自己赢来了丰厚的物质条件以及“MS百万富翁”这一绰号。“也许在外界看来，我在微软度过了一段属于程序员的生活，但我一直都在关注消费类软件产品的发展。Windows操作系统研发的目的，就是为了降低普通大众跨入计算机王国的门槛，我思考最多的，就是如何让计算机的娱乐功能也可以变得大众化。”

让Newell决定成为一名游戏制作人的游戏，正是FPS游戏形态的开山鼻祖《毁灭战士》（Doom）。在将程序安装进入DOS系统后，出现在屏幕上的画面着实让Newell大吃一惊，他兴奋地抱着笔记本，在微软总部的各个办公室中来回游荡，“看看PC平台可以作出什么？这可比NES和MD主机强多了！”



Newell的体重增长速度与Valve公司的发展壮大一样明显

图形诱惑

一方面是图形化操作系统刚刚被大众所接受，另一方面则是大量DOS平台PC游戏在安装和运行上的不便，Newell觉得Windows平台，将是推动PC游戏发展最为关键的因素。他立刻拿起



既然热衷于MOD，因此面对L4D玩家的恶搞，相信Newell也会一笑了之

电话，直接找到了John Carmack大神，然后提出了制作《毁灭战士》PC版的设想，没等Carmack给答复，他就为这位老哥献上了一枚定心丸：“哥们您尽管放心，我保证不收你钱，发行盈利全部归你！”不久后，《毁灭战士》登陆Windows系统，成为当年PC用户硬盘中必备的软件之一。

催生Newell独自创业梦想的直接原因，是在微软最好的朋友——Michael Abrash投奔id Software，成为John Carmack手下的得力干将，这加速了Newell投身游戏业的进程。Abrash早在80年代初期就独立制作过《星际远征》（Cosmic Crusader）和《大帐

篷》（Big Top）等游戏，在微软工作时期一直负责图形接口的编写工作，但游戏制作一直是他的梦想，投奔Carmack麾下，用他自己的话来讲，就是“老子已经压抑太久了”。受到这位仁兄的感召，Newell和他在微软的另一位同事——负责Windows NT内核编写的Mike Harrington一同选择了离开。但他们并没有选择在游戏公司另谋高就，而是创立一家新的制作公司，这就是Valve。

当时包括Gates在内的微软同仁都对Newell的举动感到不可思议，要知道这就意味着他放弃了目前拥有的一切，包括堪称世界第一的软件公司中德高望重的地位、百万年薪和应用软件业内几乎所有的人脉关系——Carmack大神将


Steam改变了PC游戏的发行和联机方式

赚来的钱都烧到了他所热衷的火箭上，玩家们也对他的这种“不务正业”大为光火，而Newell则将自己的身家性命全部押在了这个新生的游戏公司身上，但他对前途未卜的命运并没有任何担忧，因为他已经对消费类娱乐软件的发展有了成熟规划，以往欠缺的恰恰是一个实现梦想的平台。“游戏行业比经济领域内的其他行业增长都快，是高科技及娱乐业的完美结合，而且干着也开心。”看完了这句话，也许我们就能彻底理解Newell当初选择单飞的理由。

从游戏制作的门外汉，到引领PC游戏发展的旗手，Newell用了14年时间。在大多数时间内，他一直都在思考，Valve迅猛的发展，从某种意义上来说，也是成熟运营理念与求新、求变游戏制作思路水到渠成的结果。

秘密武器

Newell的Valve拥有两大秘密武器，这正是公司至今平稳发展的基石。

开放式平台：如今只凭PC游戏且不依托网络盈利的游戏公司，几乎已经灭绝，就连微软Games for Windows部门主管Kevin Unangst也忘记了MS当初主推这一“复兴PC游戏”计划时的豪言壮语，公然表示“PC游戏已经进入了不可逆转的衰退”。Newell却不这么看：“PC平台从来就没有遭遇危机，所谓的危机只是一个观念性的问题。”

他所理解的PC游戏，是一个开放式的平台，犹如积木一样，可以根据玩家的喜好重新拼装组合。如果你不喜欢《半衰期》系列中对着屏幕挤眉弄眼、唠唠叨叨的NPC和缓慢的节奏，那么可以在CS中去大干一场。想在激烈火爆的对抗中秀出个性，有《军团要塞》等待着你。在欣赏完《28天》里暴走僵尸肆虐伦敦街头的壮观场面后，你也有新的游戏可以体验，不用在《生化危机》中面对只会摆Pose和闲逛的僵尸……对玩家而言，这就是4款风格完全不同的游戏；对Newell而言，这一切不过是同一堆积木的不同组合方式。Valve独创的GCF（Game Content File）文件格式，正是为第三方MOD专门设计的，这种文件打包格式除了减少对硬盘的读写频率外，更重要的是能将原始数据与MOD区分，使得MOD作者在拥有更大自由度的同时，无需担心原文件被破坏，导致游戏无法运行。

Steam平台：最初Steam平台只是一个更新下载软件，Newell后来重金聘请BT软件的作者Bram Cohen将其升级为综合性下载平台，同时开启了PC游戏的数字发行时代。注册账号后，只要拥有一张国际借记卡，你就可以在地球上任何角落高速下载游戏。一旦购买，以后所有的多人对战和更新内容都是免费。当然，新游戏也与玩家的账号绑定，即便你不慎将硬盘上的游戏删除，依然可以从Steam上获得新的备份，且相关进度、存档一个不少。Steam还是一个规模庞大的虚拟社区，一个寻找玩伴的空间，但始终处于严密监管下（如著名的VAC反作弊系统和Valve对封号的铁腕态度）。在暴雪嘉年华新公布的“战网2.0”特性中，可以看到“玻璃渣”也从Steam中借鉴了大量管理机制。

性情中人

现在，Newell每天仍要花上两个小时去玩游戏，其中绝大多数都是PC


在电脑前练习“帅狙”，桌上是他妻子和两个儿子的照片

单机游戏。闲暇之余他是一个音乐爱好者，沉迷于电子乐，目前最喜欢的乐队是Steel Pole Bath Tub。从Newell的体型上不难看出，“大胖”还是一名啤酒爱好者，他最喜欢的口味是来自泰国的“胜狮”（Singha）。Newell还热衷于



L4D是Vavle的意外收获，他们甚至对《半衰期2》的资料片不再感兴趣

刀具收藏，除了制式军刀以外，他对来自东方的冷兵器兴趣浓厚，他本人就收藏过一把“青龙偃月”刀，至于Newell耍大刀或耍忍者小太刀的样子，各位读者也可以自行想象……

“大胖”的座驾是一辆黑色宝马745i，这是7系在华盛顿州发售的第一款车型。Newell并不是一个汽车发烧友，这辆745i也是他唯一拥有的车。但车迷朋友应该知道，7系车载电脑中安装的软件——i-drive，这是一个高效简化的工具集合，驾驶者可以像操纵电脑游戏一样轻松驾驶，而无需再在仪表盘上寻觅复杂难懂的控制开关，宝马7系的驾驶乐趣无与伦比，真是拜i-drive所赐。而Newell对745i的操控、动力表现没有任何评价，倒是对i-drive的设计大为光火，将其称为是“史上最脑残的中控软件”，体现了一名软件工作者的“专业素养”。

Newell在赞赏PC的同时，却对PS3平台看不顺眼。网络上流传着大量他狂喷PS3的语录。但Newell也有最不想招惹的人，那就是著名的游戏烂片专业户——Uwe Boll，他一再叮嘱玩家“不要把我的名片给他看到”，因为据说Boll已经盯上了《半衰期》。

身为PC死忠，Newell在博客上“晒”过自己爱机的配置：超频20%的Core i7 CPU、Radeon HD 4800显卡、42寸松下Elite 1080p显示器，外设则要简单许多，仅仅是一支廉价的雷蛇鼠标和一把古老的微软人体工学键盘。听起来并不是很劲，因为这套设备已经伴随Newell征战多年。曾经的年少轻狂和今天的心宽体胖，只是Newell的外表，透过大叔的彪悍身影，我们看到的一颗始终为了PC平台火热跳动的心。



“使命”的“召唤”
——《美国陆军》背后的故事

■江苏 十大恶劣天气

“吉尼斯世界纪录”这项荣誉，从另一个侧面来看，也是“只怕想不到，不怕做不到”这句俗语的印证——如果你做出了连续不间断阅读《大众软件》1000小时的壮举，哪怕只多看了1秒钟，这项纪录也就从此易主。


美国陆军绝对不会放弃任何一个宣传自身形象的机会，就算在《变形金刚2》中也要加入人类英雄

在高度商业化运作的游戏业，能够拥有一个“吉尼斯纪录”的游戏其并不在少数，难的是一款游戏同时拥有5项世界纪录。是的，我指的是知名多人射击游戏《美国陆军》（America's Army）的壮举，这5项纪录分别是：1.最大规模的虚拟士兵队伍，截止目前为止，AA已经拥有来自全球60个国家、970万名注册用户，这支庞大的虚拟美军队伍已经超过了现实中美军人数的15倍；2.最耗费时间的在线射击游戏，目前玩家们在虚拟世界中扮演美国大兵的累计时间已经超过了2.5亿小时；3.最大规模的游戏模拟器，美国国防部高级研究署（DARPA）已经将基于AA研发的“虚拟陆军体验”系统在军方和民间推广，玩家们可以手持仿真枪，或者驾驶悍马、阿帕奇直升机，在平板显示器前与50名玩家一道投入逼真的虚拟战场环境，整个“战场环境”超过1000平方米；4.下载次数最多的战争游戏，目前AA的下载次数已经接近5000万次；5.这项纪录属于AA的官方网站，它是最早由军方开办的视频游戏站点。同时，一款游戏一下拿下5项“吉尼斯”，这本身也属于一项“世界纪录”。

当然我们必须指出，还有第六项完全可以称之为“空前绝后”的世界纪录，那就是AA是一款投入与产出比最为悬殊的游戏：至今游戏的开发、网络维护费用已达到了7000万美元，而游戏所带来的收入是——0！AA这款“军转民”性质的作品，从一开始就决定了它背负着一款战争题材游戏所不能背负的使命。这也是它如此特殊的原因。

唤醒！“陆军游戏计划”出炉

《美国陆军》的诞生说来话长。1992～2000年的克林顿总统任期内，美国经历了一个经济增长高峰。冷战结束以后，拥有世界上唯一超级大国地位的美国在海湾战争中大获全胜，之后开始压缩军队的规模。1993年，克林顿在国

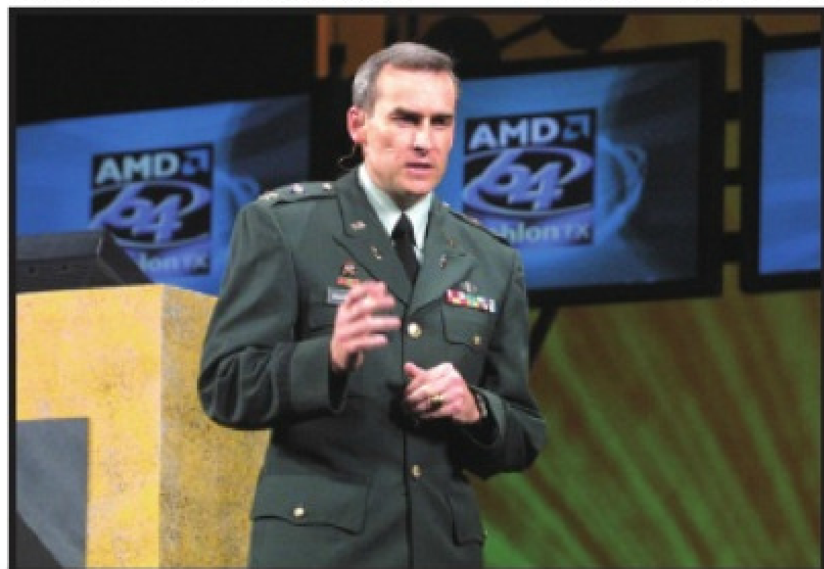

影视作品总是塑造着美军勇往无敌的形象，虽然现实未必如此


“虚拟陆军体验”系统的大型模拟器

情咨文中提出了新的5年国防计划，即美军将继续强化自身的质量优势，以谋求“同时打赢两场战争”的能力，同时计划裁军30万（主要是陆军，包括整建制裁撤5个师规模的地面部队）。这一计划受到了军队将领们的强烈反对，他们认为一旦战争爆发，美军无法迅速派遣足够多的地面部队夺取战场的主导权。而军工企业则对政府的这一举措大加赞赏，基于信息化战争需求的高科技武器研发，使得军火商获得了极大的利益。

一方面是经济的繁荣，另一方面是军队规模的缩小，青年人已经对军旅生涯提不上任何的兴趣。人们对美军的认知，主要来自于好莱坞大片以及电视新闻，其中不少都是负面信息——越战记忆或海湾战争综合症。“陆军游戏计划”（The Army Game Project，以下简称AGP）负责人之一——Christopher Chambers少校回忆道：“当时的美军已经与社会完全脱节了，不少人认为武器的作用已经完全代替了士兵，在他们看来，打仗不过是按下按钮就可以了。陆军中老兵的数量在急剧下降，而招募新兵又显得困难重重，不仅仅是因为从军的待遇无法打动当时的年轻人，更重要

的是他们对陆军的结构、历史以及荣誉一无所知。”AGP的另一位负责人Paul Kucik在西点军校主修政治学和社会学，他的看法也体现出专业素养：“军队和社会无论在精神层面还是空间层面上，都存在巨大的隔阂。一个高就业率、高


西点军校教授Casey Wardynski搭建起了AGP的框架

收入和充满机遇的社会，是世界上任何一个政府都希望看到的。但对于军队而言，它并不美好，至少当时很少有认同投身军界是一条出路的美国家庭。”

根据陆军“人力与经济分析办公室”的统计对比，上世纪80年代尚有22.6%的美国男性公民对军队抱有强烈的好感，而到了90年代，这一数字下降到了14.7%，甚至在911事件后，社会对军队的热情也没有得到显著的提高。这一部门的调查报告认为，想要改变这一状况，必须在“文化”“技术”和“经济”3个方面拿出能够吸引年轻人的东西，否则情况还要进一步恶化。这一研究计划总设计师——西点军校教授Casey Wardynski上校认为，年轻美国人在享受经济繁荣的同时已经变得高度封闭，他们努力的学习、工作，只是为了满足一己之私。唤醒爱国热情的前提，是让他们能够了解美国陆军。“每一个年轻人无论对于军队持有何种偏见，他们都是潜在的新兵。为此AGP计划的核心，就是通过青年人最重要的娱乐平台，来为他们带去真实的陆军体验，让他们在娱乐的同时了解、认同军队，最终做出‘正确’的选择。”



世界各国的征兵广告在构图上均存在惊人的相似之处

为此，在计划启动的准备阶段，Casey Wardynski即为AGP设计了下列特性：

- AGP必须由军方独立承担，军方需要在游戏中提供完全真实的人员、装备、声光特性、部队组织结构和作战条例；

- AGP的作品为非盈利性质，游戏以免费方式在互联网提供下载，网络运行成本也由军方来承担；

- AGP必须与商业的网络射击游戏有明确的区分，玩家在运行前就要明确自己的角色扮演对象，而不是单纯的娱乐。游戏必须让玩家明确自己作为一个士兵的责任感，为此AGP的游戏规则要围绕如何来强化士兵的战场纪律性来进行，用真实（如军衔、勋章）和虚拟（如玩家等级、分数）等激励以及强制手段，来将玩家在虚拟世界中的行为牢牢限制在一个士兵，而不是一名枪手的角色属性上。

这便是我们今天看到的《美国陆军》游戏的总体框架。这些特性在AA系列作品中得到了彻底贯彻，在已发行的AA3新加入的“LDRSHIP”评价系统中，玩家作为职业士兵在战场上的任何表现，都会被这套系统评价。其中，L是忠诚（Loyalty），要求士兵紧随队友行动，凡是喜欢不听指挥的独狼，会失去这一分数；D指责任（Duty），根据玩家对任务的完成度来判定；R指尊重（Respect），在极端困难的情况下依然英勇奋战，而不是退出游戏一走了之，会获得这一评价的数值；S指无私（Selfless Service），在队友受伤后不依赖于救护兵，主动上前实施抢救，是获得这一评价的唯一方法；P指个人勇气（Personal Courage），在受伤或寡不敌众的情况下获得胜利，这种大无畏的精神，自然也是这一评价所需要的行为；I指正直（Integrity），要求玩家不能误伤队友和平民；H指荣誉（Honor），是玩家各项数据的平均值，这就要求各项评价都能全面、均衡发展。

AGP除了以网络游戏方式推广美军以外，在游戏运营过程中还要求做好公关工作，包括在现实中与玩家进行互动。2002年的E3展会上，会展中心搭起了



《美国陆军》的大型展台，会场外就有真实的美国陆军就地设立的征兵站。陆军投入巨资建立“虚拟战场体验”模拟器，向玩家们免费开放，这些举措都极大的丰富了军方与玩家之间的互动。

推广！一次典型的虚拟“募兵”

David是一名美国高中生，他经常听到自己的同学和好友邀请自己一同加入一款名为AA的游戏。在他提出“这款游戏售价多少”这种问题前，伙伴已经将一张刻录盘递给他，并且告诉他，这家“游戏开发商”并不痛恨非法复制，相反鼓励玩家四处传播，如果你不愿意去官方网站下载，他们甚至可以为你E-Mail一份游戏。


早期《美国陆军》画面，看起来像是CS，但其中的价值取向完全不同

回到家中之后，David打开了电脑，将这张刻录碟放入了光驱中，点击安装程序。面对这款FPS陌生的界面，David感觉自己无所适从，因为他只喜欢玩RPG，对枪炮并不感兴趣——“这种情况下连接到网络上不是要被老鸟们虐死吗？”但他高兴地看到，在接入服务器之前，等待他的是一系列新兵训练任务，这让David感到了一丝安慰。战地急救、空降、狙击、特种作战等训练，在不经意间就让David了解了小到M9手枪，大到“标枪”反坦克导弹等单兵装备的操作方法（至少是在游戏中）。他的嘴角出现了一丝笑意——“一切都不过如此嘛！”

一个小时后，David在官网上进行了注册。一名完成基础训练的新兵，正式成为这支规模庞大的虚拟军队中的一员。他找到了自己朋友们所在的服务器，并且一同开始了一个在中亚某国扫荡恐怖分子的任务。在接连数小时的作战后，这名“新兵”完成了诸多打击敌人、捍卫“美国自由”的任务，在不知不觉中收获了大量的军事知识，同时自己的等级和军衔也得到了提升。“我想我有一天也会成为一名老兵的。”David默默对自己说。

第二天放学回家的路

上，他碰到了一个好久不见的同学。在短暂的寒暄之后，他问道：“你玩AA吗？全免费的，可好玩了，盘我丢家了，要不你去下一个？”。

Presenting Body	Award	Year
omputer Gaming World Magazine	Editor's Choice award (4.5 out of 5 stars)	2002
omputer Games Magazine	Best Use of Tax Dollars	2002
PC Gamer Magazine	Best Value	2002
PC Gamer Magazine	The Best Gaming moments of 2002	2002
GN ActionVault	Debut Game of the Year	2002
GN ActionVault	Biggest Surprise of the Year	2002
GN ActionVault	Multiplayer Game of the Year (Honorable Mention)	2002
amespot.com	Biggest Surprise on a PC	2002
amespot.com	Best Multiplayer Game (Runner Up)	2002
amespot.com	Nominated for Best Sound in a Game	2002
ameSpy.com	Best Action Game of E3 (Runner Up)	2002
Wargamer.com	Best First Person / Tactical Shooter	2002
omputer Gaming World	Multiplayer Game of the Year (Nominated)	2002
lan World Network	Most Realistic Game of the Year	2002
Well-Rounded Entertainment.com	Best Game of E3 2003	2003

AA获得的奖项，可以看到美国陆军不但战斗力强大，而且商业公关能力也属一流

以上不是一个真实的故事，它只是AGP在AA推广中制作的一个宣传案例，从中你可以了解AA的最终目的，也许有个现实里的David就是这样入伍，然后被派到了阿富汗的南部山区。

争议！AA所带来的一切

正因为极端明确的目的性，AA无疑是一款拥有巨大玩家同时也充满争议的游戏。质疑的声音首先来自于军方自身——根据美国陆军的统计，新兵中玩过AA系列作品的玩家占到13%，而直接受AA影响参加军队的人数“仅为”3%，移民政策的调整、军队福利的增加，甚至是当下经济危机带来的大量失业所导致的参军人数，都要超过这一数字。尽管每个人都知道，人生的重大选择是综合多方面考虑的结果，不可能在玩过一款游戏后就在感情的驱动下做出不够实际的选择，但AA作为一款以“募兵”为直接目的的游戏，耗费巨额资金的实际功效受到了军方的怀疑，也非常自然。同时你还必须考虑到，尽管AA是一款以募兵为直接目的的游戏，但游戏并不排斥其他国家的玩家，甚至还为此增设服务器，游戏官网Q&A中直言不讳地表示：“AA还有向全世界展示伟大美国陆军形象的功能。”这样一来，AA的运营成本自然有所增加，但它化作的“软实力”却无法量化地去衡量。



全新引擎和系统的《美国陆军3》，不知可以吸引到多少有志美国青年？

单纯就宣传效果而言，AA远远比不上“主旋律题材”的好莱坞大片。在《变形金刚》这样的影片中，反映出了美国强大的实力和美军是人类生存、自由的终极捍卫者这样的价值观，以潜移默化的方式给全世界青年人洗脑：美军是不可战胜的，美军在全世界的任何行动都是合法且正义的，美军是人类文明的最佳保障……历史上诸如《壮志凌云》《第一滴血》这些旨在感染青年人加入军队的影片，也是极尽夸张之能事。即便在互动娱乐领域，最能够宣传美军“良好”形象的，也是类似《幽灵行动——尖峰战士》这种追求火爆场面和戏剧张力的射击游戏，《幽灵行动》系列一直在塑造美军凭借高科技装备所拥有的压倒性优势，以及“墨西哥人都是暴徒”



注重与现实世界的互动，也是AA的一项成功推广策略，图为“真实英雄”的宣传广告

这种符合不少美国人焦虑心态的心理暗示（在他们看来外国移民都要死）。相反，AA这种专业化，以“中立”和写实方式展示美国陆军形象的游戏，其直接的宣传效果看似非常有限的。但另一方面，“娱乐教育”（Edu-Tainment）和“角色扮演”，是AGP的两大核心理念，他们认为，AA与CS最本质的不同在于，一旦参与之后，玩家的“士兵”身份就已经得到确定，接下来的游戏都是在强化这一归属感，你是一名有名有姓、有军衔、有荣誉感的美国军人，而不是因为拿AK还是M4顺手，就在T和CT的阵营之间来回切换的杀人狂。当你认同了自身的这种虚拟身份后，很难不去认同其背后所代表的庞大组织。

冷战时期的CIA心理战专家Richard Crossman极力推崇“看不见的宣传”这一理论，他露骨地评论道：“最好的宣传看起来就好像从未进行过一样，让受宣传的对象沿着你所期望的方向前进，而他却认为是自己始终在选择自己的方向。”从这个意义上来说，AA的目标未必是让每一个玩家产生参加军队的念头，你在不经意间就已经做出了自己的“选择”——在美国大举入侵伊拉克前，巴格达的青年人租赁美国大片影碟的热情没有丝毫的衰退。谁知道下一个被美军入侵国家里玩过AA的青年人看到侵略者后，不会认为这些“战友”是一支前来“解放”自己的“正义之师”呢？

对AA的批评更多的是来自于社会的声音，其中我们听到的最多的一句口号，就是那句著名的“War is not a game”。AA尽管也接受分级，但它免费下载的特性，注定让很多少年儿童也会接触到这款游戏，这种“军事娱乐化”（Militainment）将会对低龄玩家的认知产生比暴力游戏更大的伤害。但这并不妨碍AA游戏不断推出新版本和新功能——2003年11月，《美国陆军》推出2.0版；而新发行的《美国陆军3》还更换了“虚幻3”引擎。与此同时，针对各种批评，《美国陆军》也拥有很多应对方法。2006年9月，AA启动了“真实英雄”计划，旨在在AA及其相关论坛中以视频、照片和博客方式宣传伊拉克战争中“表现杰出”的“英雄人物”。除了游戏中将会出现以这些士兵为原型的角色外，AGP项目组还发售了9款人偶，试图加深玩家的英雄崇拜。2007年1月23日，美国时任总统乔治·W·布什在国情咨文中提到“真实英雄”计划时，认为AA评选出来的9名士兵“他们自愿‘保卫’我们的国家，也赢得了国家的尊敬和感激之情”。

当然，并不是没有人明确指出这种“欺骗式”征兵计划的黑暗一面。美国著名导演Michael Moore在纪录片《华氏911》（Fahrenheit 9/11）中描述了几个征兵官不择手段拉拢黑人或是贫穷移民后裔参军的一幕。与他的举动遥相呼应，拉斯维加斯内华达州立大学的教授Joseph DeLappe展开了他的行动，他花费半天时间，在AA中输入了3817名在伊拉克的美军阵亡士兵名字（截至2007年10月9日），以提醒玩家们了解曾经和“真实英雄”一同战斗过的数千名死去的年轻人。他的举动得到了不少玩家的认同，一些人甚至创建了以阵亡士兵为原型的角色，反而利用《美国陆军》游戏提醒玩家们真实战争的可怕一面。



官网上的真实英雄——Mathew Zedwick的照片（右）

有利益冲突，就必然有战争，有战争就必然有反战。AA是一款从背景到目的都“绝不简单”的游戏，它正是战争与和平、军队与平民复杂关系的缩影，也是国家力量与新生代人群进行沟通的有趣尝试。

德军总部 Wolfenstein

■辽宁　枫红一刀流

良品	总评 7.8
制作	id Software & Raven
发行	Activision
类型	动作射击
语种	英文
文化包容性	8.0
上手精通	8.0
画面	8.5
音效	8.5
创新	8.0
剧情	7.5

道具收集

道具收集是提升枪械属性和自身能力所必需做的工作，每一分的积累都是为后面的战斗打基础。游戏中共有三种可收集的道具：金钱（Gold）、情报（Intel）和秘笈（Tomes）。金钱的作用是购买升级部件，情报的作用是解锁升级部件，而秘笈则用来解锁维奥能力的升级项目。

金钱有金条和钱袋两种形式。本作的金钱数量众多，计有270个，



有的情报以便签的形式贴在墙上



有的情报得搜索柜子或保险箱才能获得

大部分放在较为偏僻的角落，有的则放得极为刁钻，需要动点脑筋和一番跳跃才能拿到。情报有文件夹和便签纸两种形式，便签有的贴在墙上或扔在桌子上，容易被忽略，计有100个。秘笈大部分在墙上，需要开维奥眼睛才能看到，红色的石板边上，打碎石板才能拿到它，计有23个。还有，道具中有一小部分需要搜索柜子或保险箱才能拿到。

操作键位

移动：W、S、A、D	冲刺：左Shift	下蹲：C
跳跃：空格	开火：鼠标左键	瞄准：鼠标右键/Z
使用：鼠标中键/F	填弹：R	投掷手榴弹：G
肉搏：左Ctrl/V	进入/退出维奥：1	维奥技能-破甲：2
维奥技能-防护盾：3	维奥技能-时间泥沼：4	Kar98：5
MP40：6	MP43：7	粒子炮：8
火箭筒：9	火焰喷射器：0	电弧枪：-
裂尸枪：=	切换武器：Q/鼠标滚轮	

为什么要玩这款游戏

id和乌鸦在此作没有追求画面的精致，他们的重心不是画面，而是一部娱乐性高的游戏，纠结于机器性能的玩家可以放心了，几年前的主流机器都能顺畅地游戏。

游戏摆脱了以前《雷神之锤》《毁灭公爵》之类纯射击杀戮的模式，加入诸多的元素：近400个道具的收集，两大社团组织的支线任务，庞大的城区开放地图，武器升级系统，超自然能力的运用等等，有较高的自由度。游戏如同一份自助大餐，玩家可以在里面各取所需，喜欢寻宝的可以飞檐走壁探究隐秘地带；喜欢射击的可以在街上刷敌人凌虐；喜欢琢磨剧情背景的可以收集情报来翻译研究；喜欢给枪械升级的可以在武器店里打发时光。当然，喜欢爽快通关也可以拿着最原始的武器一路杀到底。总之，这部游戏就象是一个大拼盘，城区、安全屋和两大组织设定有《孤岛惊魂2》的影子，重装机甲的弱点攻击有《生化尖兵》的影子，魔法和时间概念有《波斯王子》和《黑客帝国》的影子，恐怖气氛的营造有《极度恐慌2》的影子……

游戏的综合素质并不比前两作差，只是在众口难调的今天，难免有玩家发出抱怨的声音，它没有艳丽精细的图象表现，它没有了《德军总部3D》（Wolfenstein 3D，1992）和《重返德军总部》（Return to Castle Wolfenstein，2001)的原汁原味等等，但是，它的创新是我们大家都能够看见的。

本攻略注明了所有任务中的道具位置，玩家按提示收集，不必再费力搜索了。城区的道具在大地图上标注，如果你走到位置找不到，则需观察一下四周，它有可能放在屋梁、屋顶或下水道中，这种乐趣就要由玩家自己来发掘了，攻略不再描述。

枪械的升级

枪械和能力随着游戏进程而逐步获取，若要升级则必须完成特定的关卡或借助收集的道具来解锁，由于金钱有限，而升级的项目又很多，到底升级哪种部件和能力颇费踌躇。因此，笔者整理升级项目的说明，作为升级考量的参考。笔者推荐首要的是升级维奥能力，以枪械升级为辅。

冲锋枪（MP40）：车站关卡中获得，清杂兵的常规武器，子弹补给充足，初期不用升级也能应付。

编号	部件名称	英文名称	解锁说明	功能说明	价格
1	后座力消减	Recoil Compensator	完成车站	减小后座力和枪口偏移	1000
2	消音器	Silencer	完成车站	减少噪音	500
3	大容量弹夹	Drum Magazine	完成教堂	弹夹容量增加一倍	500
4	枪膛改良	Big Bore	完成考古工地	提升伤害	2000
5	膛线改良	Improved Rifling	完成农场	提升精确度	1000

步枪/狙击步枪（Kar 98）：车站关卡中获得，游戏中最常用的武器，在安装瞄准镜后改装成为远程狙击的必杀利器——狙击步枪，很多时候都要用上它，比如清理远处的机枪手、狙击兵和重装机甲等怪，并且补给很方便子弹充足。瞄准镜和五发弹夹是首选。刺刀和消音器的作用不大，根据个人喜好选择。

编号	部件名称	英文名称	解锁说明	功能说明	价格
1	膛线改良	Improved Rifling	完成车站	提升精确度	500
2	消音器	Silencer	完成车站	减少噪音	500
3	五发弹夹	Striper Clip	收集2个情报	减少填弹机率	1500
4	枪膛改良	Big Bore	完成农场	提升伤害	1000
5	狙击瞄准镜	Sniper Scope	完成考古工地	提升射击距离和精确度	2500
6	刺刀	Bayonet	完成教堂	提升肉搏伤害	500

冲锋枪/突击步枪（MP43）：在考古工地关卡中获得，游戏主力武器，填弹量大，可携弹药多，只是初期补给较少，中后期的补给则很充分，建议在中期将所有部件升满。

编号	部件名称	英文名称	解锁说明	功能说明	价格
1	膛线改良	Improved Rifling	完成车站	提升精确度	500
2	大容量弹夹	Drum Magazine	完成车站	弹夹容量增加一倍	500
3	弹药袋	Ammo Pouch	收集2个情报	携弹量增加一倍	750
4	枪膛改良	Big Bore	完成农场	提升伤害	1500
5	战术瞄准镜	Tactical Scope	完成考古工地	提升射击距离和精确度	3000
6	后座力消减	Recoil Compensator	完成教堂	减小后座力和枪口偏移	1000

火箭筒（Panzerschreck）：农场关卡中获得，它是最早拿到的重型武器，有效对付大型机甲坦克和成群的敌兵，射程远伤害高，不过弹药补给比较稀少。笔者用得较少，不推荐升级。

编号	部件名称	英文名称	解锁说明	功能说明	价格
1	减轻重量	Light Weight Built	完成医院	提升机动性	500
2	高爆火箭弹	High Explosives	完成农场	增加破坏范围和伤害	500
3	弹药袋	Ammo Pouch	收集32个情报	携弹量增加一倍	500
4	高能火箭弹	Stabilized Rocket	完成农场	增加火箭弹射程	500
5	弹仓改良	Magazine	完成教堂	一次填弹3发	2000
6	追踪水晶	Seeker Crystal	完成机场	增加火箭弹的跟踪功能	2500

不求有功，但求无过

■陕西 Oracle

血统纯正的FPS似乎越来越少，尤其在这个第三人称射击游戏横行的时代，我们很久没有在PC上看到这么一款名气与素质兼得的FPS了。Id software、Raven、Activision的多重保证，让《德军总部》处处彰显大厂的风范。难以察觉的瞄准辅助极大地增加了玩家的成就感，又保证了出色的射击手感。丰富的受创表现不仅表现在头部、四肢、躯干这老三样，还着重刻画了以往不被重视的颈部——经常会看到敌人捂着脖子，血如泉涌，抽搐倒下。如此这般，种种细节，乃至惟妙惟肖的武器音效，松弛有度的战斗，收放自如的AI，均体现出制作团队深厚的功力，即使将略显老旧的游戏引擎算进来，本作仍不失为一款上乘之作。

然而仅此而已了吗？

初代的《德军总部3D》被公认为FPS的鼻祖，玩家能对这款作品记忆犹新，与其说游戏素质高，不如说是因为这种模式给当年的玩家冲击实在太大，这款“纵深打枪游戏”在当时的游戏界恐怕是最大的创新。在如今的《德军总部》里，我们看到制作组仍然在努力创新，但这种创新只能是针对于前作，如果放在整个FPS环境里，本作几乎就是在吃老本。几乎所有的游戏元素都似曾相识——表里世界、时间减速，视野解谜，无一不是现已成熟的系统。本作止步于将各种流行元素混搭，因此很难有实质性



的突破。以至于打到医院那关，忽明忽暗的灯光，若隐若现的刺客，配合时间减速，恍惚间仿佛让笔者回到了几个月前的Fear 2里。当前游戏开发成本居高不下，似乎这样是最明智的做法，不求有功，但求无过，随波逐流，用这些成功的经验来做游戏，大致方向总不会错的。但这样的游戏和市面上那些普通FPS有什么区别呢，最多就是制作精良一些。但《德军总部》不是《生化危机4》，FPS游戏方式较为单一，因此很难依靠完美糅合各种成功元素，就做出一个不朽的作品。甚至也许本作过不了几天就会泯然于众生，因为相同的感受，在其它游戏里也可以得到。

当然，现在不似当年，没有2D向3D过渡的便车可以搭，而类似《战争机器》掩体系统那神来一笔也不是说来就来的，创一次备受好评的新谈何容易。如此看来，以上的抱怨似有站着说话不腰疼之嫌。如果你是第一次接触本系列，大可无视这些抱怨，不是那么苛求的话，本作可谓FPS爱好者不可错过的大作，因为厚道的配置要求，本作显得十分亲民，成为了国内近期为数不多的联机热点之一，更加值得玩家尝试。而本作人气之高，也体现在了MOD上。由于本作场景多为室内，光线昏暗，视野经常会剧烈晃动，引得不少玩家头晕恶心。但游戏发售没多久就有玩家自制MOD改善了这一不足，让更多的玩家得以体验到本作，从而会有更优秀的MOD。如果发展顺利，随着时间的推移，这种良性循环应该会让本作越来越完美，也许，只有这样才能长久焕发出自己的光彩吧。





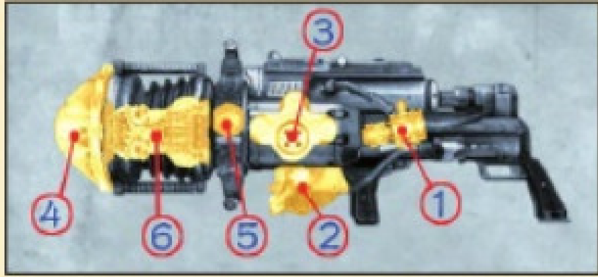
火焰喷射器（Flammenwerfer）：在罐头工厂关卡中获得，对付近身杂兵和变异怪物首选武器，不过补给较少，敌方的火焰兵也极为少见，使用的机会并不多，升级条件也较为苛刻，笔者不推荐升级。

编号	部件名称	英文名称	解锁说明	功能说明	价格
1	改良燃料泵	Improved Fuel Pump	完成医院	增加最大喷射持续时间	1000
2	增加燃料罐	Expanded Tank	收集64个情报	燃料罐增大一倍	1000
3	化油器	Carburetion	完成城堡	增加火焰的伤害力	2000
4	过载燃料泵	Pump Overdrive	完成机场	增加火焰射程	500



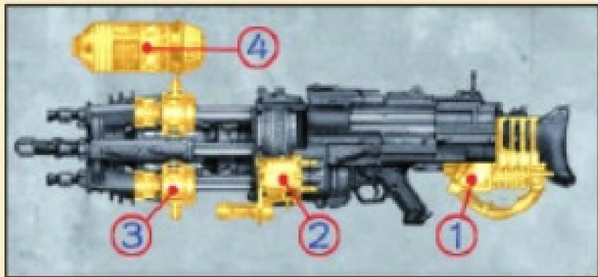
粒子炮（Particle Cannon）：在教堂关卡中获得重型武器，也是德军重装机甲兵所持有的武器，较为常见，弹药补给较为方便，不过发射粒子光束时有一段预热时间。

编号	部件名称	英文名称	解锁说明	功能说明	价格
1	粒子透镜	Particle Lens	完成医院	提升射程	1500
2	能量催化剂	Veil Catalyst	完成农场	缩短预热时间	500
3	改良电容器	Improved Veil Capacitor	收集8个情报	携弹量增加一倍	1000
4	光束增强	Beam Intensifier	完成教堂	提升伤害	1000
5	光束纠偏	Flux Arc	完成罐头工厂	提升精确度	2000



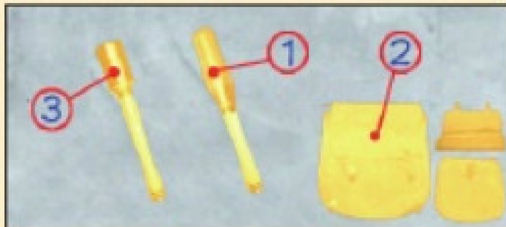
电弧枪（Tesla Gun）：在医院关卡中获取的重型武器，有群杀功能，不过发射时有一段预热时间，补给也较为麻烦，只能在特定的地点拾取。

编号	部件名称	英文名称	解锁说明	功能说明	价格
1	电池改良	Upgraded Battery	收集16个情报	增加携弹容量	1000
2	大功率变压器	Step Transformer	完成教堂	提升伤害	1000
3	优化发生器	Mk2 Generator	完成医院	减少预热时间	500
4	电击罩	Arc Nodes	完成农场	近战附加电击效果	500
5	电束缠绕	Coil Upgrade	完成医院	提升伤害	2000
6	电束感应器	Current Induction	完成城堡	自动感应敌人位置	2000



裂尸枪（Leichenfaust 44）：在城堡关卡中获得的超级武器。这把枪的名字不易翻译，该枪射击时发出一团光球，能撕碎范围内的物体和敌人，敌人会瞬间化为碎裂的枯骨飘散落下，因此还是叫它裂尸枪吧，何况Leichen也有尸体的意思。这把枪是对付Boss的必备武器，尽量将它升满。游戏中没有敌人装备该枪，补给只能在特定的地点拾取。

编号	部件名称	英文名称	解锁说明	功能说明	价格
1	变压器	Gallium Transformer	完成城堡	减少发射后的冷却时间	1000
2	共鸣器	Nacrite Resonator	完成机场	提升伤害	1000
3	折射器	Plank Refractor	完成机场	增加伤害范围	2000
4	能量罐	Iridium Canister	完成城堡	增加携弹量	1500



手榴弹（Mdl.24 Grenade）：游戏中只有这一种手榴弹，用来攻袭聚堆或掩体后的敌兵，在狭小的空间里清敌也很有效。

编号	部件名称	英文名称	解锁说明	功能说明	价格
1	高能炸药	High Explosives	完成医院	增大伤害范围	3000
2	弹药背包	Ammo Satchel	完成罐头工厂	携弹量增加一倍	2000
3	碎屑弹药	Fragmentation	完成考古工地	提升伤害	1000

能力的升级

游戏主角伴随游戏进程会收集到图勒徽章上的4枚水晶，从而开启4种超自然能力，这4种能力的升级是首要考虑的，尽量将它们全部升满，才会有杀敌如破竹的能力。

维奥能力（Veil）：在考古工地获得的能力。按数字键1使用该技能，进入和现实平行的世界里能看到异观景象，能够显现敌人弱点，和一些肉眼难识的秘密地点，这种能力需要维奥能量来维持，在场景中有很多类似沼气的能量点，用来恢复徽章上的能量槽。这个能力是常用和实用的，建议全部升满。

	编号	部件名称	英文名称	解锁说明	功能说明	价格
	1	光芒	Inner Light	收集2本秘笈	增加能量槽长度	1500
	2	透视	Veil Sight	收集4本秘笈	能看到掩体后敌人	2000
	3	光辉	Inner Brilliance	收集8本秘笈	增加能量槽长度	1500
	4	水晶调谐	Crystal Harmony	收集16本秘笈	加快维奥能量恢复	2000

破甲能力（Empower）：在医院关卡获得的能力。按数字键2使用该技能，这时维奥能量消耗加速，枪体变得通红，子弹可以穿透电磁屏障和掩体，并且子弹的伤害极强，对付巫师、飞行机甲和火焰兵等防护较强的兵种极为有效。强烈推荐将该能力全部升满。

	编号	部件名称	英文名称	解锁说明	功能说明	价格
	1	穿刺水晶	Piercing Crystal	完成医院	子弹穿透薄轻掩体	1000
	2	尖锐水晶	Penetrating Crystal	完成罐头工厂	子弹穿透厚重掩体	2000

护盾能力（Shield）：在农场关卡中获得的能力。使用数字键3祭起一道维奥护盾，敌人的一切伤害无效。战斗中一切用来解除被敌人压制或围攻的窘况，也可以用来躲避身周的爆炸伤害，属于救急的技能，运用得比较少。

	编号	部件名称	英文名称	解锁说明	功能说明	价格
	1	穿刺水晶	Piercing Crystal	完成医院	子弹穿透薄轻掩体	1000
	2	尖锐水晶	Penetrating Crystal	完成罐头工厂	子弹穿透厚重掩体	2000

时间泥沼（Mire）：在考古工地获得的能力。按数字键4启动技能，这时枪体变成金黄色，敌人的动作变得异常缓慢。这个是很实用的技能，用来对付诸如男女刺客、巫师等动作敏捷的敌人，建议全部升满。不过它消耗能量很大，要谨慎使用。

	编号	部件名称	英文名称	解锁说明	功能说明	价格
	1	缓慢水晶	Slowing Crystal	完成考古工地	时间流逝减慢	1000
	2	利剪水晶	Shearing Crystal	完成教室	消灭范围敌人	3000

攻略开始了

布莱克维奇（Blazkowicz）成功炸毁了德军的提尔皮茨战列舰，稍作休息，便去见英国秘密行动处的长官。他对那些表彰的言词充耳不闻，心中惦记着那枚刚搜获的大徽章。

经过专家们对徽章的分析，上面的图腾属于一个古老神秘的图勒民族，他们对黑日有着异乎寻常的崇拜，几百年前的一场灾难使这个民族销声匿迹。但在10年前，这种图腾被道力会（The Thule Society）【注1】所使用。徽章里包含有一种独特的水晶，它只产于德



长官派布莱克维奇前往德国调查纳粹的秘密活动

国的伊森斯塔德（Isenstadt）市，长官希望他前去调查，德国地下抵抗组织克雷索（Kreisau Circle）会在那边进行接应。还有，泽塔将军（Vicotr Zetta）是德军希姆莱超自然部队的一颗新星，他最近将在伊森斯塔德市展开一次大规模行动，或许这次行动和这枚徽章有什么关联，不妨顺道也调查一下。

第1关：车站
Train Station

金钱：11　情报：5

布莱克维奇日夜兼程赶到德国的伊森斯塔德市，甫下火车便发觉德兵正紧张的四处搜捕，看来自己来这里的消息泄露了。跟随一名克雷索组织的游击队员溜进屋里，由竖井跳进下水道，上边仍不断传来德兵的呼喝和零星枪响。行走时熟悉一下操作：下蹲、跳跃和冲刺等，在水道的拐角有道瀑布，后面的箱子里搜得金钱1，金钱是用来购买武器升级部件的道具。穿过水道由酒窖竖梯爬上去，在厨房里和艾瑞克（Erik

【注1】道力会（The Thule Society）是德国的一个神秘社团组织，原名“日尔曼古典研究会”（Studiengruppe für germanisches Altertum），创始人塞波腾道夫（Rudolf von Sebottendorf）醉心于苏菲教神秘主义学说，他对古代雅利安人传说的研究是纳粹思想中神秘主义成分的来源。纳粹党早期的一批重要人物都出自道力会，后来该组织被纳粹收编。

Engle）说话，得知德军已经包围了车站，看来他们已嗅到了布莱克维奇的气息，接下来要前去爆破德军运载特别军需品的列车。从桌上拿到武器和金钱2，外间桌上拿到情报1，情报是用来解锁武器升级部件的。

往前到餐厅杀掉几名德兵，在吧台里的酒柜上拿金钱3。出餐厅到车站的月台，清理出现的德兵，注意随时都要站在掩体后，受伤和填弹时按C键蹲下可减少伤害，当德军抛来手榴弹时，会在屏幕上有图标显示，这时要快速移动位置。清完敌人往右沿轨道跑过去，在月台的广告牌上拿情报2，右侧有道铁栅栏，搬油桶扔过去炸开木箱，钻进去拿金钱4。往月台末端的门旁拿金钱5，越过列车到左侧月台，从地上拾取情报3，附近的木箱内拿金钱6。收集完道具，跑到铁轨末端放炸弹轰开木门来到另一边。

利用油桶可以炸死聚堆的德兵，清扫完到左侧月台的候车厅，在它墙外箱子拿金钱7。沿楼梯上去，在左侧办公桌上拿情报4。来到二楼的调度室，在里端办公桌旁拿金钱8，往前射杀天桥


协助德国克雷索组织的游击队攻打车站


操纵重机枪压制进攻的德兵，掩护艾瑞克炸掉列车车厢

对面屋子里的德兵。过天桥来到月台右侧房间，这里是间小仓库，从墙壁上拿情报5，在起重机边拿金钱9。

下楼梯发现德军的MG42机枪手，优先将他消灭，然后操起机枪掩护艾瑞克往旁边车厢上放置炸弹，压制不断涌现的德兵。放完炸弹迅速撤离这里，一声轰隆巨响中，车厢里飞出淡绿色的气体，人的躯体和砖石瓦砾都缓缓飘浮在了空中，形成失重状态的奇异景观。

艾瑞克等人在救助重伤的队员，布莱克维奇独自朝车站出口杀过去。找楼梯上去，一声爆炸将两名德兵抛


车厢泄露出来的神秘物质，使周遭的人和物处于失重状态


朝飘浮在空中的德兵射击

向了空中，趁此时屠戮吧！观察楼梯缓步台的墙壁，凹格的箱子里拿金钱10。来到二楼大厅，下层车厢引发的爆炸将地面炸开破洞，行走时小心地上的火焰，穿过售票室的时候从地上拾取金钱11。最后杀至出口跳入沙包掩体，推门来到西城区。

前往黑市武器商店
Visit the Black Market

在街上遇到接应的游击队员，他交给布莱克维奇一张西城区的地图。此时开放地图系统，尝试鼠标拖拽地图，用滑轮缩放。跟随这个人到武器商店，由他旁边的门进去跳到地下室，穿过墙洞和店主说话，选择给武器升级的部件，如填弹量、后座力缓冲和消音器等，推荐改造Kar98的消音器和瞄准镜，使之成为具有远程暗杀能力的狙击步枪，这是后面最常用的武器。

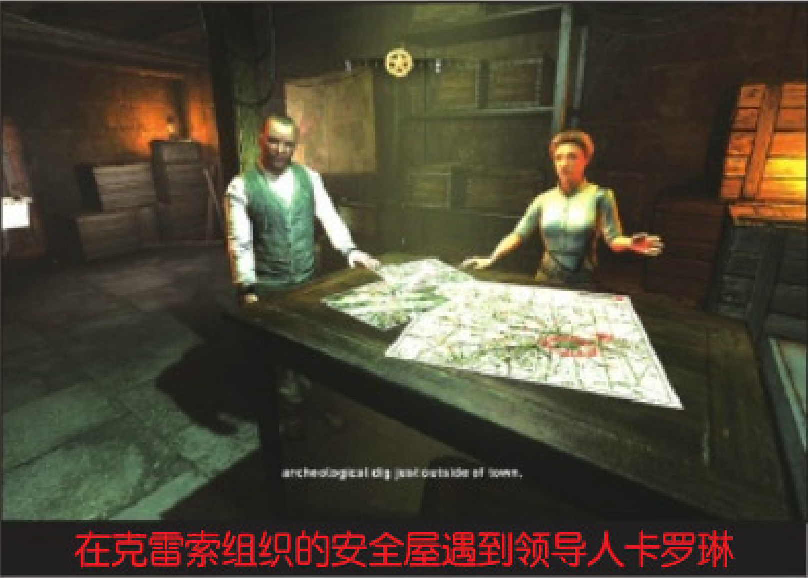
和艾瑞克碰面
Find Erik Engle

给武器升完级，回去与游击队员会合，两人沿小巷赶到克雷索组织的安全屋，在地下室见到艾瑞克，他向布莱克维奇介绍克雷索的领导人卡罗琳（Caroline Becker），一名头脑聪慧的


武器商店可以升级枪械，需要完成特定关卡或收集一定数量的道具才会解锁升级项目

女人。卡罗琳对车站的协助表示感谢，强调克雷索的重心是解放这座城市，不会给予布莱克维奇过多的帮助，好个绝情的女子！她还说泽塔将军在镇外的考古挖掘工地出现过，不知道他在搞些什么，卡罗琳对那里的事情没什么兴趣，


跟随游击队员来到西城区街道



在克雷索组织的安全屋遇到领导人卡罗琳

说布莱克维奇去那边纯粹是浪费时间，不过她还是能派出一个向导，带布莱克维奇去那边看看。

第2关：考古工地
Dig Site

金钱：11　情报：6　秘笈：1

离开安全屋，在游击队员的引导下朝城西北方行进，街道上遭遇小股的德兵，街右小楼里的德军较多，可利用下水道抄到它的后门，进去剿杀。来到街道末端，推木门来到小院，跳上卡车驶到城外的工地。

由电梯来到地下洞穴，在帐篷里遇到苏联青年谢尔盖（Sergei Kovlov），他是大学金色曙光考古社团的成员，来此地是为了挖掘古代文物，不想被纳粹抓捕并遭受严刑拷打，只好将一枚图勒徽章（Thule Medallion）【注2】的位置告诉了他们，那枚徽章有着神秘的力量，如果纳粹拿到了它，会给世界带来灾难的。

在这座帐篷里拿金钱1，在旁边还有一座作为寝室的帐篷，里面可搜到金钱2和3。解决出现的德兵，路左建筑有墙洞，路右是一顶帐篷，在里面拿情报1。由墙洞进入矿井，左侧桌子上拿情报2。往前来到一座古老的大殿，巫师用含混的声音念着神秘咒语，身周德兵环伺，似在举行什么仪式。巫师是一种新型敌人，他移动迅如疾风，这是使用了时间泥沼的能力，后面主角会学

到，巫师还会给自己和附近的士兵加持护盾，杀他有四种方法：一种是用后面拿到的粒子炮、裂枪等重型武器轰，一种是趁他没有防护的时候开枪，一种是将他引至维奥世界有浮游生物的地方，射爆生物来炸他，还有一种是用稍后获得的时间泥沼技能绕到他的身后狙头。先把那个巫师击毙，随后将分散开来的德兵逐个清除，走到中央的祭坛处拿到图勒徽章，它和当初从提尔皮茨战列舰拿到的一模一样。

谢尔盖跑过来索要那枚徽章，布莱克维奇对他的身份存疑，自然不肯交给他。他满脸无奈地掏出来一块蓝色水晶，布莱克维奇对它并不陌生，拿过水晶插进徽章。谢尔盖说这种黑日水晶能激活徽章，使用徽章能进入维奥（Veil）【注3】。维奥是一个和现实世界平行的世界，进入后看到世界蒙上一层浅绿的辉光，一些不知名的怪物四处游弋。在这个世界里，布莱克维奇能够快速移动，并观察到敌人的弱



一名巫师站在大殿的祭坛前喃喃自语，身旁德军环伺

城西区地图

注考古工地

克雷索安全屋

军官宅第

鸦巢酒馆

仓库

武器店

N

W

E

S

▲ 金钱位置　◆ 情报位置　■ 秘笈位置

点，只是徽章里存储的能量有限，不能在里面逗留过久，除非能及时补充能量。

接下来要按照谢尔盖的提示寻找更多的水晶，这样能获得运用徽章的更多技能。现实世界的门在维奥世界会消失掉，因此很顺利穿越了两道大门。来到第二座大殿回到现实世界，开枪清理敌兵，优先杀巫师，他的能量护盾很讨厌，小心桥对面的狙击手，进入维奥加速移动，轻松将之解决。

先不急过桥，在这边收集一下道具。入口附近脚手架下面拿情报3，右侧的墙边箱子拿金钱4，小桥前的桌下拿金钱5。在路左有座多层的脚手架，

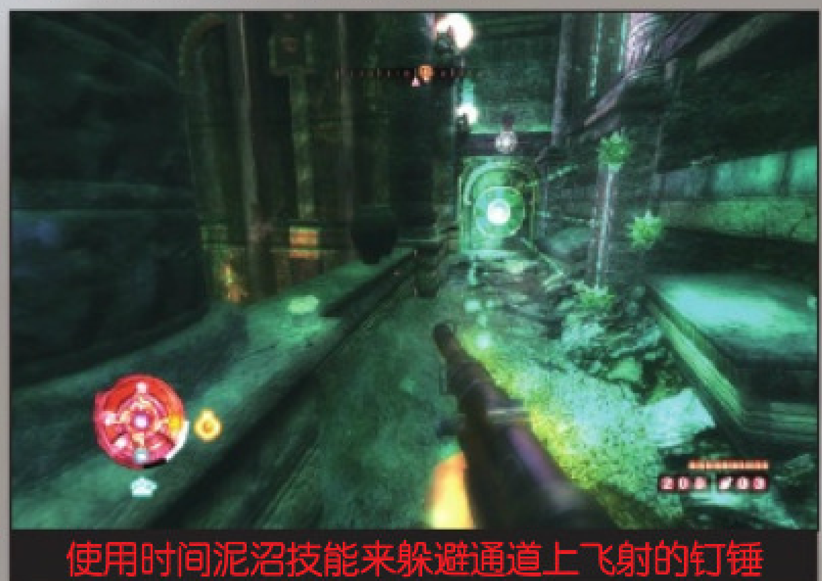

拿到大徽章后，谢尔盖无奈地把身上的蓝水晶交给了布莱克维奇


又是一座圆形的祭坛，石台上的水晶要使用维奥技能冲过去拿取

爬到最顶端可找到金钱6。进入维奥世界，这座脚手架旁的墙壁能看到一道门，进洞穴从祭台拿到秘笈，用它可升级维奥能力。

过桥进入走廊，爬到脚手架的顶端从箱子里拿金钱7，往前是第三座大殿，附近仍有巫师和德兵徘徊，解决敌人后在祭坛前的左侧通道拿金钱8，木箱上拿情报4，右侧通道拿金钱9。走上祭坛，进入维奥迅速冲过去拿黄色水晶，这时头顶的巨石压了下来，利用四周出现的石阶跑下去，跳到中央出现的通道。

此时获得时间泥沼技能，前面三条走廊的机关都要用新学的技能穿越过去，第一道机关是两侧挤压的石墙，迅速往前冲。第二、三道机关都是发射的钉球，迎着钉球左右闪躲并快冲，要掌握好钉锤发射的节奏。跑到末端进入维奥发现梯子，爬上去穿石门到洞穴，末端是一道幽暗的断崖，从地上拾取金钱10。右转是一道石桥，桥面会很快地塌落下去，用时间泥沼技能冲过去，在桥头左侧木箱上拿情报5。


使用时间泥沼技能来躲避通道上飞射的钉锤



炸掉大殿遗迹里的古代传送门

由正中的门进入一间屋子，站到正中的圆台上会升起一道机关门，用时间泥沼在石门落地之前冲进去。前面是一座圆形的遗迹，正中是一座古老的传送门，清完德兵上前放置炸药。在毁掉传送门之后，山洞发生剧烈的震动，这时要在坍塌之前撤离这里。

抽身返回断桥处，往左出现一条矿井洞口，进去后扔油桶炸开一道木栅，在里面找到金钱11。沿着矿井前行，左侧的木墙上找到情报6，一路杀至最初的洞穴乘电梯离开。

返回克雷索组织的安全屋
Return to the Kreisau Safe House

返回克雷索的安全屋，卡罗琳取笑布莱克维奇把考古工地都炸了，还


卡罗琳委托布莱克维奇到教堂那边调查

能活着回来真是个奇迹，看来德国人除了严谨之外还是有点幽默细胞的。克雷索组织最近发现纳粹在一座教堂废墟里修造一些奇特的装置，卡罗琳向那边派出一个奇袭小组，希望布莱克维奇能给予协助。

支线任务：仓库
Warehouse

金钱：7　情报：4

从考古工地回到城里时开启此任务，在西城的街上遇到负伤的游击队员（地点看大地图出现的？号），要布莱克维奇代他去仓库偷取一本密码书。由城西南来到仓库外间，右侧的大门紧闭，先从铁架下层拿金钱1，然后从左侧的楼梯上到二楼，听到几个德兵在讨论将军的美女助手，将德兵射杀，从柜子里搜到情报1。沿走廊到外间的二层平台，用机关打开仓库大门，旁边的小屋里桌边拿金钱2。



在小巷里遇到一名负伤的游击队员


潜入院落看到平台上的军官把密码本交给副官，吩咐他锁进保险柜里

进入仓库院落，阳台上的德兵向军官克里克（Anton Kreig）报告有间谍潜入，克里克把身上的密码书交给副官，嘱咐他放进保险柜。等他们离开，进对面小屋杀掉六七名德兵，搜索墙角的柜子拿情报3，从架子上拿金钱3。上楼在两张桌子中间拿金钱4，然后走右侧的门到阳台，进入另一房间，架子旁拿金钱5，柜子里搜取情报2。返回前一房间，走另一道门到楼梯间，右转，清敌后从桌脚拾情报4，墙角拿金钱6。继续

【注2】图勒（Thule）这个词指北欧传说中的人类生活的极北之地，1879年瑞典的克莱夫发现的金属元素铥（Thulium）似乎也与它有着某种联系。希特勒毕生推崇北欧传说中的神秘能量，曾组织科技人员并通过遒力会寻找和开发某种古老而神秘的技术和能量，希特勒希望凭借这张底牌来彻底扭转在第一次世界大战中惨败的德国命运。

【注3】维奥（Veil）在本游戏中是虚拟的平行世界，这个词来源于德国一个神秘社团组织——沃瑞尔会（Vril Society），它成立于1919年，协会的标志是黑色的太阳，也就是本游戏中的黑日。沃瑞尔会和遒力会两者都对纳粹组织有极其深刻的影响，希特勒曾借助两者探索远古的神秘力量。


跳进密室找到放密码本的保险柜

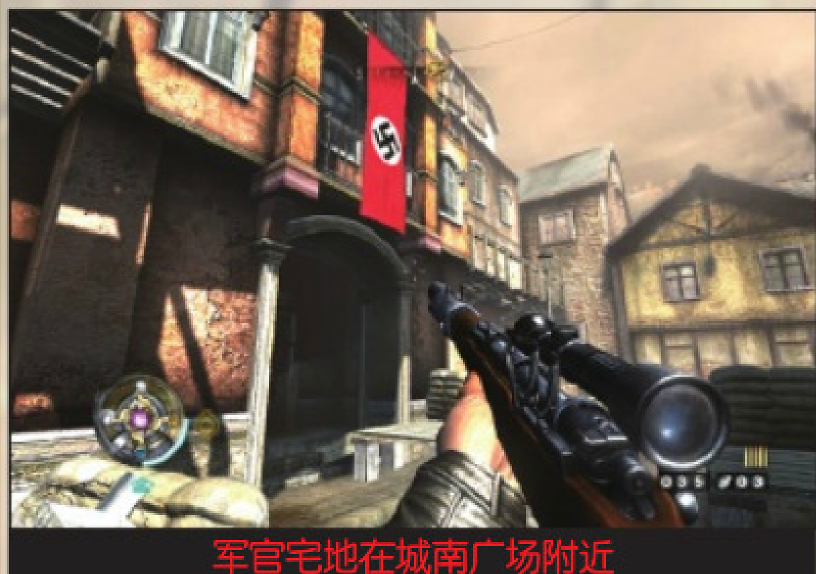

杀出重围撤离仓库区域

走，从一堆大木箱中间钻过去，拾取金钱7。在末端进入维奥世界，从地上的洞跳进保险柜的密室，拿到密码书后会遭到大批德兵的攻袭，将德兵清除，按来路撤离仓库，任务完成。

支线任务：军官住所
Officer's House

金钱：11　情报：4　秘笈：1

在完成仓库任务后，回到克雷索安全屋找那名负伤的游击队员说话，得知密码书被加密了，需要从克里克的住处搜索密码。由南部广场进入军官宅第的


军官宅地在城南广场附近


在三楼的豪华卧房搜索军官的踪影

后门，在一楼客厅的窗边拿金钱1，从办公桌搜到情报1。进到厨房，在洗菜盆下面拿金钱2。由厨房上楼梯，清掉卧室的德兵，在墙角拿金钱3。来到二楼，在左边的寝室里拿情报2，床底拿金钱4。到右边有壁炉的卧室，从墙角桌上拿金钱5和6。

三楼是间豪华卧房，清掉成群的德兵，打开门口的衣柜拿金钱7，在壁炉旁的椅子后拿金钱8。进书房从桌上拿金钱9，搜索桌子拿情报3。拿取书架


在书房调查书架的一本书，移开书架露出后面的密室

上的一本书打开暗门，射杀密室里的克里克，从墙边铁盒里搜到秘笈，从文件柜里搜到情报4，在左手边拿金钱10和11。打碎墙上的油画露出后面的暗格，开保险柜拿密码。这时成群的德兵涌上来，杀出这座宅第，任务完成。

第3关：教堂
Church

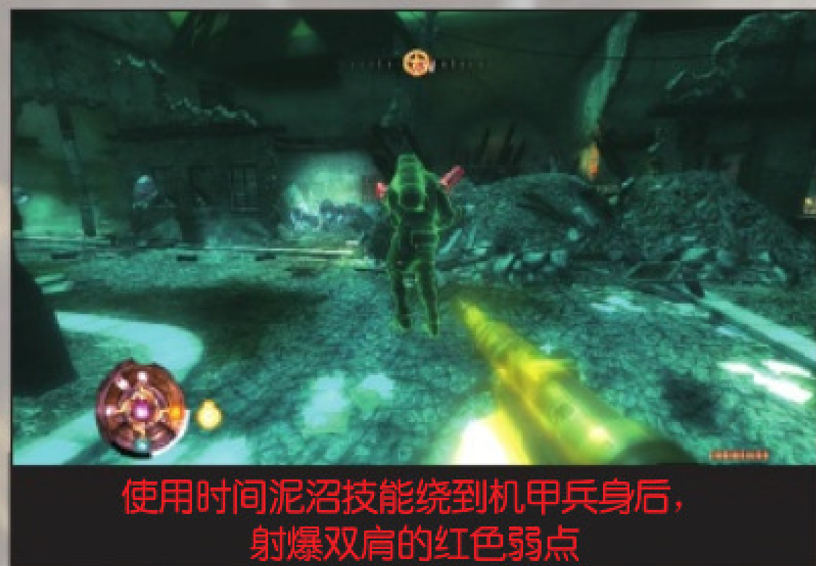
金钱19　情报：6　秘笈：1

在克雷索安全屋接到任务后，前往东城区和游击队员碰面，两人一道来到教堂附近。前方一道冲天的蓝色光芒格外耀眼，游击队员说德军准备用那个装置来摧毁整座城市。

开始位于一幢废楼里，四处枪声大作，游击队正与德军交火，广场的两座建筑里有德军的两个MG42机枪手，他们有护盾防护，狙击步枪也打不到。跳落二楼，在书架后拿金钱1。跳至一楼，游击队员说敌人的炮火太猛烈了，要布莱克维奇拔掉MG42机枪手。

两名机枪手位于广场的左右两侧，两边都有小路逼近他们，这里选择


广场两侧各有一挺重机枪，首要的任务是前去清除这两名机枪手


使用时间泥沼技能绕到机甲兵身后，射爆双肩的红色弱点

右侧的路径。来到广场，先往右边木梯进屋子拿金钱2。回到广场，从右侧的阶梯爬上去，右边墙角拿金钱3，进小屋清掉第一名机枪手，地上拾取情报2。离开小屋沿广场右侧跑过去，沿阶梯进入楼里，穿过走廊摸到广场左侧的第二名机枪手所在的屋子，清敌后搜索货架拿金钱4。

这时要和游击队员在大门前会合，不妨先到广场左侧收集道具，广场左侧平台角落拿金钱5，爬竖梯到屋


德军的迫击炮朝院落发动猛烈的轰击，要使用时间泥沼迅速穿过去


进入教堂发现一座发射维奥能量的装置


狙掉旋转轨道上的红色节点

顶，进入维奥世界看到左侧的墙洞，跳进楼里在走廊右侧拿金钱6，跳窗户到屋顶，从墙上拿情报1，右侧地洞正好通往第二名机枪手所在屋子，这边也是清除机枪手的一条路径，搜索地洞的边缘拿金钱7。

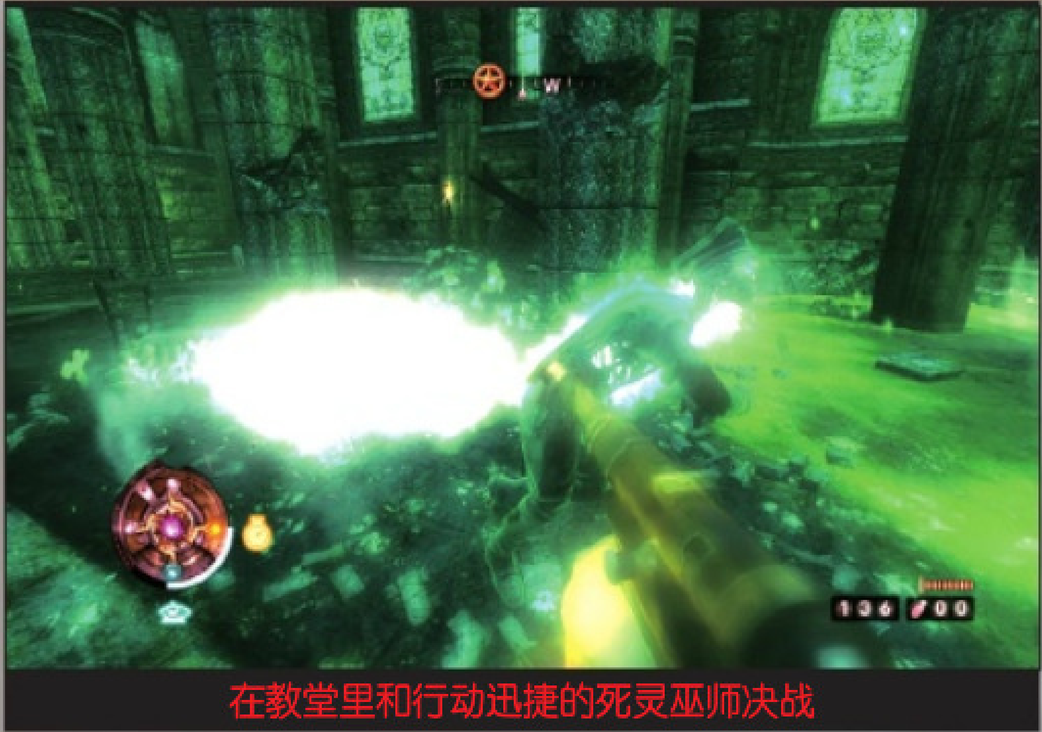
和队员会合进入大门，走廊的拐角拾取金钱8。来到残破的小巷发生激战，右侧的废屋里找金钱9。左转，对面的废楼的楼梯旁拿金钱10，上楼在桌子上拿情报3。和队员一起前行，此时建筑上红光一闪，一只重装机甲破墙而出，所有游击队员都在他的雷霆一击中丧命。这只机甲是使用维奥能量为驱动的，使用时间泥沼技能，瞄准他双肩红色部位的容器打，再打出现的针管形状东西，随后机甲会自爆掉，拾起他掉落的粒子炮清扫涌出来的德兵。由机甲破

开的墙洞进屋，找到金钱11。

由德军炸开的大门进大楼，左侧栅网里拿金钱12，清完下层的德兵，在楼梯附近的汽车后找到金钱13。来到二楼，这时德军炮兵发射的炮弹雨点般落在附近的广场上，引起大地剧烈的震动。沿墙边的狭窄地板进小屋，拾取金钱14和情报4。

由二楼墙洞望向广场，使用时间泥沼技能穿过广场雨点般密集的炮弹，来到左侧的建筑里。在屋角拿金钱15，穿走廊来到楼后。附近的废墟里枪手密布，换狙击步枪清理，仔细搜索废墟拿到情报5，再到街道对面到旅店一层拿金钱16。

由废墟的高层过木桥到达对面大楼，在三楼走脚手架到达街道对面的楼里，在卫生间拿金钱17。扔手榴弹炸开地板跳到下层，沿楼梯下至走廊，从右侧木案上拿情报6。沿着漏水的甬道进入教堂的地下墓室，


在教堂里和行动迅捷的死灵巫师决战

纳粹司令部
Midtown West
Midtown West
罐头工厂
医院
金色曙光安全屋
Midtown West
Midtown West
农场
Church
超自然研究基地
教堂
N
W
S
城东区地图

▲ 金钱位置　◆ 情报位置　■ 秘笈位置

在第一间墓室调查石案，进入维奥看到红色的位置，打碎它拿到秘笈。在第二间墓室遇到两名负伤的游击队员，附近有大量枪弹补给。

上楼梯来到教堂后的墓地，一路杀敌绕至教堂正门，右侧的椅子后拿金钱18。进入教堂调查中央的那道传送门，先摧毁下方的维奥干扰器，然后进入维奥世界观察空中旋转的三条圆轨，每条轨道上有两个红色的节点，使用时间泥沼技能开枪将它们全部击碎，随着光芒激射，身旁的纳粹军官变异成了可怕的死灵巫师。

迅速进入维奥来减缓时间，绕到巫师的身后狂射，在他抛掷光团的时候躲到柱子后面。将他打倒后，搜索教堂大厅拿金钱19，撤离教堂跳上接应的卡车。

找到金色曙光的安全屋
Find the Golden Dawn Safe House

此任务从考古工地回城后开启，前往东城区找到金色曙光的安全屋，里面有些科学家在分析图勒书卷，和谢尔


在金色曙光的安全屋与亚历山德罗夫博士谈话

盖打招呼，再和金色曙光的领导人亚历山德罗夫（Leonid Alexandrov）博士交谈，得知德军挖掘黑日水晶，准备运用它的神秘能量，他不再纠结那枚图勒徽章的归属，但需要布莱克维奇前往鸦巢酒馆，寻找在那里失踪的社团成员。

前往鸦巢酒馆
Go to Tavern

来到酒馆，看到这里正在举行角斗赛，一名健壮的肌肉男挥手投足间格杀了一名平民，布莱克维奇正要越众而出，一位独眼老人拦住了他。等肌肉男扬长而去，老人将他引到僻静处，说金色曙光派出两名成员前往附近的农场调查，今天只有一名重伤归来，没等开口便死掉了。老人希望布莱克维奇能去农场看看，顺道救出另一名成员。



酒馆里的德军壮汉出手格毙了一名平民，众人敢怒不敢言

第4关：农场
Farm

金钱：19 情报：5 秘笈：2

由东城区的东南来到农场附近，消灭巡逻的德兵越过小河，前面是一片开阔地，清掉德兵后进入对面的谷仓，


清理田舍间埋伏的德兵


往前清理村庄里的伏兵

由墙边的竖梯爬到阁楼拿金钱1。离开谷仓绕到屋后，狙掉右边掩体里的机枪手，来到小路对面越过矮栅栏，绕着山脚走找到一只石匣，拿到秘笈1。赶到方才机枪手的位置，在掩体里拿到金钱2。沿小路继续走，一辆军用卡车冲了过来，迅速躲到左侧树林里，扔手榴弹炸掉车厢里的德兵，再换狙击步枪清掉远处的路右侧的机枪手。

先不用下山，往左侧的山坡望到一座白色的农舍，进入维奥世界穿墙洞进入，解决两名德兵爬梯子上阁楼，找到金钱3和4。回到外面，沿山坡下去接近几座建筑，绕到右侧灰白小楼的后面，小心清掉一名狙击手，由后门进到楼内。在里间的书桌上拿情报1，搜索窗边的柜子拿情报2，回身在小储藏间的地上拿金钱5。来到二楼解决两名德兵，在寝室的床下拿金钱6，对角的书桌上拿情报3。来到里间准备战斗，从桌上拿手榴弹，柜子里有枪械，站到窗边看到一辆卡车驶近，立刻扔枚手榴弹过去，随后大批的德兵由田间出现，退后，优先射杀狙击手，将几十兵德兵清光后，从桌上拿情报4。进入维奥穿墙洞过木桥，进到相邻仓库的阁楼，跳落地面在墙边拿金钱7。在地上找到一口竖井，跳下去来到一座地下基地。

清掉寝室的德兵，在左侧床边拿金钱8。往前遇到巫师加持的德兵，防护盾很不好破，用粒子炮来打，或利用时间泥沼技能绕至身后杀。来到开阔的走廊，右侧的一堆木箱中间拿金钱9。沿走廊左转，小心末端有火箭手，退后清掉冲过来的德兵，站到转角小心的狙掉火箭兵，过去拿到火箭筒。爬竖梯离开基地，在左侧木架上拿金钱10，推门消灭大谷仓里的德兵，沿楼梯到二层，杀掉电梯里的德兵，乘电梯来到建在地底大峡谷的秘密基地。

爬竖梯到上层平台，躲到铁罐后面清除大厅各处的伏兵，也可射爆油桶来炸，清完敌人到右侧铁罐后的箱子里拿金钱11。跳落下层来到大厅中部的天桥


潜入德军在地下的基地建筑


在地下大峡谷中是一座德军的秘密工厂

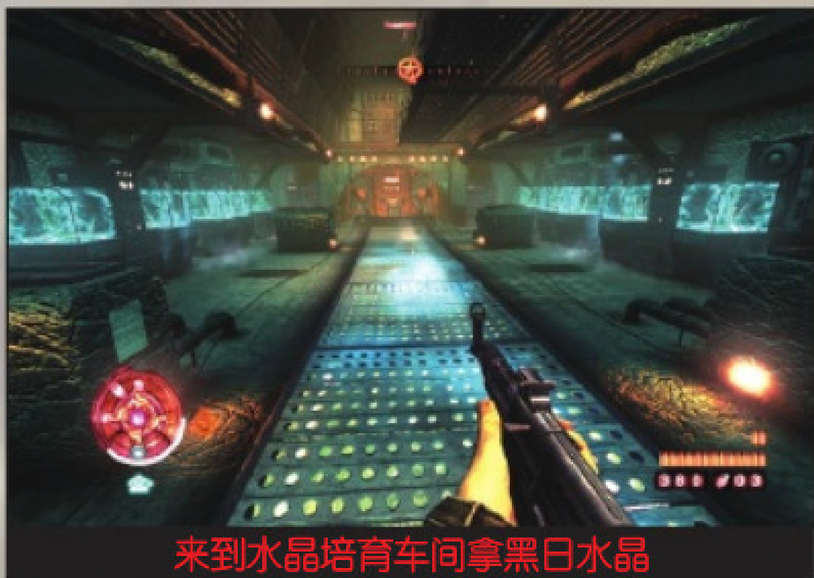

在这间屋子里解救出被俘的金色曙光成员

平台，沿右侧的通道走，越过栏杆跳到空中的一根蒸汽管道上，沿它走到对面的高处平台，在屋里的石壁上找到秘笈2。返回平台进屋子，在设备中间拿金钱12。

出屋沿楼梯往下杀两层，进屋清掉一批德兵，附近是关押金色曙光成员的牢房，在旁边屋角的铁柜上拿情报5。


走廊上的激战


前往峡谷底部的天桥


来到水晶培育车间拿黑日水晶

上前解救囚犯，他上前解除掉走廊的屏障，说德军在峡谷的底部车间里使用一枚黑日水晶来培育更多的水晶，希望布莱克维奇能尽快把它抢到手。

沿走廊走不远左转进屋，进入维奥世界穿过墙洞，沿狭窄的平台走，左侧铁门前拿到金钱13。回到走廊继续前行，在末端的屋子里找到电梯。降到下一层，沿走廊一路杀戮，转角处有名躲在护盾里的机枪手，进入维奥穿左侧墙洞，绕到他的身侧射杀。穿过走廊来到有铁制平台的岩洞，钻到平台底部，在墙角拿金钱14。

回到平台，进入维奥穿过右侧的一道铁门，在房间右侧的铁桌上拿取金钱15和16。返回岩洞走另一侧的门，穿出走廊来到峡谷中的平台。过天桥进入峡谷对面的走廊，转角处的护盾后有机枪手，和之前一样，穿墙洞绕到侧面清掉，在屋角拿金钱17。

回到走廊继续前行，来到螺旋状楼梯处，正中是一座圆形的蓝色容器，往前找楼梯上去，来到车间二层的回形平台，两层都布满了德兵，使用时间泥沼技能来快速清理，大量的油桶可以利用。在末端的控制室的桌侧拿金钱18。返回外面的走廊，进入车间的一层，穿出走廊来到大峡谷的底部，往右侧跳上圆台拿金钱19。

过天桥进入峡谷对面的大门，拉开机关进入后面的水晶培育车间，在末端的装置上拿到水晶，将它插入图勒徽章上获得能量护盾的技能，用它来防御成群德兵的攻击。清完敌人返回之前的车间，这里已被成群的变异怪物破坏掉，随时要躲避喷射的火焰，还有迅捷如猿猴的怪物，按3可以使用防护盾，用时间泥沼技能也可快速突破大量怪物的区域。回到螺旋楼梯处，圆形容器的蓝液发生泄露，成群的怪物往上方攀援。沿楼梯上去，墙上的装置会发射电磁射线，在间歇的瞬间使用时间泥沼冲过去，用防护盾也行。


迅速撤离德军地下工厂


在奔驰的列车上操起重机枪阻击追逐的变异生物

来到峡谷平台，前方的天桥发生爆炸而断裂，跳到对面左转，乘电梯到上层，返回最初的那部电梯，它已经损坏不能使用，爬竖梯到上层平台，那名救出的金色曙光成员已然等在列车上了。跳上车厢后列车飞速行驶，身后的变异怪物如潮涌般追随，操起车厢上的重机枪疯狂扫射，地面上的油桶陆续被引爆。在火焰和弹雨中、在爆炸和哀嚎声中结束了这段惊心动魄的旅程。

返回安全屋

Return to the Safe House

回到东城的金色曙光安全屋，亚历山德罗夫博士一脸的严肃，责怪布莱克维奇，称他的任务是去救人，而不是炸毁纳粹的基地，不过看在成功营救同胞的份上，决定再派他去医院调查一番，那边有个护士是金色曙光的卧底，说医院里有些异乎寻常的事情发生。


老博士又下达新的任务了

支线任务：纳粹党卫军司令部

SS Headquarters

金钱：7　情报4

此任务在完成农场任务后开放，在东城安全屋不远的小屋里遇到一名金色曙光成员，得知他的同胞被纳粹捉到司令部去了，委托布莱克维奇前去营救。此时东城的北部地图开放，穿过炮火纷飞的广场进入北侧的司令部建筑。

进入前厅杀掉冲出的两名德兵，进到柜台后从柜子上拿金钱1，搜索柜子得到情报1。到后面的楼梯口，守在这里将楼梯和办公室里冲出来的德兵消灭。上楼梯，进右侧的办公室杀掉两名德兵，拿到情报2和金钱2。再往楼梯左侧的走廊前行，发现审讯室是左侧第二间，不过门窗都紧锁着，须用维奥技能才能进去，不过附近有干扰器影响技能的运用。


纳粹军官在拷问金色曙光成员


突袭纳粹司令部



在审讯室的墙上拿到被捕人员的资料

进到左侧第一间办公室的里间，爬竖梯到阁楼储物间，将地上的干扰器摧毁，再跑到墙角开保险柜拿金钱3，旁边地上有道天窗，顺道杀掉下面

审讯室的德兵。回到下面的办公室，进入维奥穿墙到隔壁，发现囚犯已被转移，从墙上拿到囚犯的资料，此时要撤离司令部。

回到走廊，搜索右侧的办公室，搜柜子拿情报3，桌上拿金钱4。回到楼梯口，守在这里将冲上来的德兵清光，下楼梯往左到走廊，清掉大厅里的敌人，进左侧的储藏间拿金钱5，再到隔壁办公室桌上拿金钱6和情报4。推门进入地下锅炉房，在右侧铁架边的箱子拿金钱7，由锅炉前的井盖爬进水道离开。

支线任务：超自然研究基地
Paranormal Base

金钱10 情报：4 秘笈：1

从纳粹党卫军总部归来后，前往金色曙光安全屋找那名交任务的成员谈话，他委托布莱克维奇前往德军的一座工厂搜寻那名被捕的同胞。来到工厂正门发现紧锁着，由左侧小巷穿过去爬竖梯到平台，再沿烟囱内部的梯子爬落到制衣工厂内部。

清掉锅炉房的德兵，在下层地上拿金钱1，门口的墙上拿秘笈，跑到上层救出第一名囚犯，在旁边的木箱顶拿情报1。上楼梯遭受到敌人猛烈的阻击，并且对方居高临下，攻取的难度较大，进入维奥延缓时间清敌。在楼梯下拿金钱2和3，上到二屋下到房间中部的一层，在供桌对面柜子上拿金钱4。搜索二层右侧房间，地上的祭坛四周摆满蜡烛，中央躺着一名女子，不知在搞什么仪式。到右侧里间的桌上金钱5，再进对面的双扇门，左边漆黑的小屋桌上拿金钱6和情报2。

上至三层平台沿逆时针方向转过



在这座德军基地要解救三名被俘的金色曙光成员



研究基地里到处是神秘的符号和祭坛



拿丝袜美女献祭？纳粹在搞些什么



解救出最后一名囚犯

去，第一间屋子里救出第二名囚犯，在桌子下面拿金钱7，搜索对面的柜子得情报3。往前到储藏室外，站在平台末端往右下方瞧，那边的木箱上有金钱8，跳下去拾取。回到三层平台末端进入储藏室，三只箱子中间拿金钱9。进到里间救出第三名囚犯，桌上拾金钱10，搜索书桌得到情报4。穿过这间屋子回到东城区，任务完成。

第5关：医院
Hospital

金钱23 情报：6 秘笈：2

进入医院大厅，布莱克维奇和接待室里的护士接头，护士说纳粹在医



在接头的时候，一名遁影刺客突然出现刺死了护士小姐

院里利用病人进行一些外科实验，话音未落，一道纳粹身影从空中浮现出来，手中闪耀着蓝色辉芒的尖刺插入护士的身体。原来德军利用维奥能量改造出了遁影刺客，望着屋里血腥的一幕，隔着钢化玻璃的布莱克维奇大声呼喊却无济于事，眼睁睁看着那名刺客朝他示威后潜逃。

回身到大门一侧的椅子间拿金钱1，然后进入两名医生做手术的房间，从尸体上拿情报1。再沿走廊到下间病房，在床边的石头下拿金钱2。沿走廊到死角，在椅子后拿金钱3。沿走廊继续走，在左侧屋子的桌上拿情报2。穿行到接待室，看到血泊中躺着的护士尸体，惨状不忍卒睹。

穿过接待室到走廊听到惨叫声，遁影刺客的身影一闪而过，身后留下几具尸体。左转调查铁柜拿金钱4，进入维奥观察旁边的墙壁，打碎盖板拿秘笈1。进入接待室对面的双扇门，左侧屋子的铁箱拿金钱5，右侧屋子调查铁柜拿金钱6。回到走廊到楼梯口，调查左边的铁柜拿金钱7。

上楼梯闻听阵阵的求救声，纳粹士兵正在医院展开屠杀，一声手榴弹的爆响后，走廊的灯光瞬间昏暗。在二楼走廊的左侧铁柜里拿金钱8，再右转调查右侧铁柜拿金钱9。来到走廊末端有道间歇屏障的门，利用时间泥沼技能趁间歇的瞬间冲进去，墙角倒塌的货架下有金钱10。

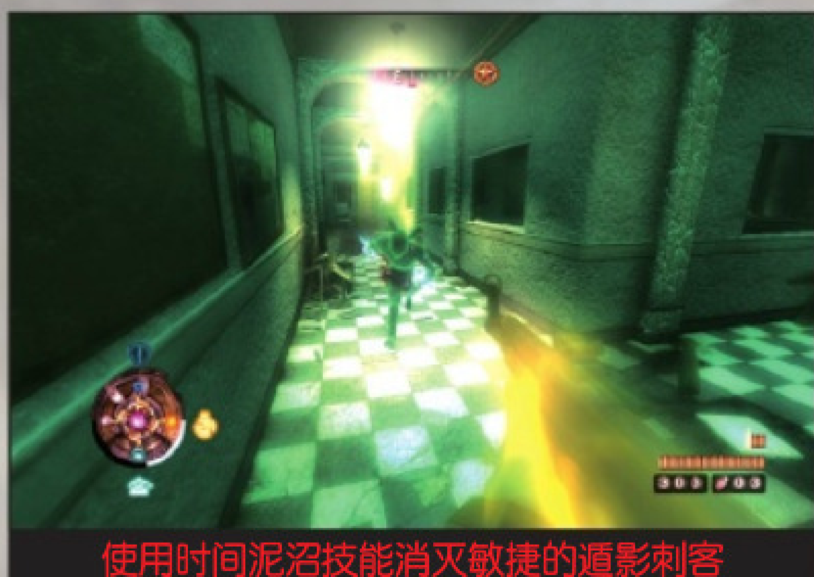
穿墙洞上楼梯到三楼，调查走廊转角的铁柜拿金钱11。往前进入一间大号病房，清掉埋伏的几名德兵，穿过病房到隔壁的档案室，看到刺客由天花板攀



遇害的护士们，惨状不忍卒睹



病房遭到德军的疯狂屠戮



使用时间泥沼技能消灭敏捷的遁影刺客

援逃走。绕到右侧墙边从柜子上拿金钱12，旁边的门是锁住的，往前上楼梯到四楼，在这里要与那名遁影刺客战斗，跑到墙角站好，使用时间泥沼技能捕捉刺客的身影，快速将之击毙，接下来要前往纳粹的秘密研究室。

返回三楼，方才那道锁住的门打开

了，在走廊右侧铁柜里搜得金钱13，然后进入维奥穿墙洞，在楼梯口的右侧墙壁拿情报3。下楼梯左边是一道铁门，要利用右边的开关来开启，不过它会很快落下来，利用时间泥沼技能冲过去。

来到实验室区域，这里关押着众多用来实验的病人，他们在恐惧中都变成神经兮兮的。右侧的一间病房里，纳粹医生正在给病人洗脑，从病人脚下搜到金钱14。回到走廊，搜索右侧铁柜拿金钱15，沿楼梯到下一层。


偷袭大厅里的德兵


德军的人体改造研究基地


在这里拿到电弧枪

在大厅与德军交火，换粒子炮先将巫师解决掉，其他小兵不难应付。在大厅的墙边柜子里搜金钱16，然后进大厅右侧的病房，屋角病床下有金钱17，得开枪或用手榴弹轰开床才能拿到。

上楼梯来到大厅的二层，遭遇大批德军阻击，清敌后到右侧墙壁拿取情报4。沿通道顺时针走遭遇巫师和变异怪物，使用时间泥沼技能快速清除掉，随后还会闪出一名遁影刺客，顺便也将他解决掉，维奥能量刚好够用。跑到通道末端进走廊，清完德兵搜索左侧柜子拿金钱18。由楼梯下至一层，迅速往右侧抢机枪，用它清掉涌出的德兵，等巫师出现使用时间泥沼冲到身后射杀。

在机枪掩体上拿情报5，由一侧的门穿出去，发现附近的屋里有干扰器，清敌后进屋，从门边拿情报6，摧毁干扰器后进入维奥穿墙洞，发现通道上方是两排散射电磁射线的机器，解除电流才能通过这里。爬竖梯下去，在底部的机器上拾取充满能量的电弧枪，这时马上转身，使用时间泥沼技能杀掉身后现形的遁影刺客。返回上面通道，发现电磁射线已经解除了，沿通道走到末端，先到左侧屋子摧毁干扰器，杀掉尾随进来的刺客。

穿过墙洞下楼梯，一路杀到地下室，在右侧屋子的地上找到金钱19和20。再下一层楼梯，遭遇变异怪物和巫师，后退射杀。调查左侧的柜子拿金钱21，右侧的凹室墙边找到金钱22。往前有道门被三名德兵瞄着，使用维奥能力冲进去清敌，在墙角搜得金钱23。

来到大厅望到一座巨大的传送门，一名专家正在向纳粹军官讲解它的使用方法，谈话间觉察到布莱克维奇的到来，军官奋力把专家推进了传送门，结果一只巨大的怪人从传送门里跳了出来，挥掌把军官拍死，报了一箭之仇。战斗开始，目标是将那道传送门摧毁，在开始巨人会打断一根立柱，剩下的三根也要打断才行。

打断立柱的方法是引诱巨人去撞，站到柱子的后面开枪射巨人，引它冲过来，撞中两次便能断掉一根，不过此间会陆续有德兵过来打巨人，要及时开枪把它的注意力引回来。三根立柱全部断掉后，迅速逃离中心地带，那只巨人会被吸进坠落的传送门中。


一只巨人怪从传送门里跳了出来


开枪引诱怪人撞断传送门的三根支柱


巨人怪被吸入掉落下来的传送门

从设备上拿到红色水晶，获得破甲技能（Empower Power），按2启动技能，射出的子弹能穿透敌人的防护盾。清掉两侧出现的德兵，由解锁的门来到后面的房间，进维奥调查墙壁拿秘笈2。返回大厅，用破甲技能引爆屏障后面的油桶，由解除屏障的门回到东城区。

金色曙光安全屋找谢尔盖谈话，他解释医院里遭遇的遁影刺客是经过机械和生物改造的，其过程是极端痛苦的，能有人自愿完成这种改造真是难以想象。

前往克雷索安全屋
Return to the Kreisau Safe House

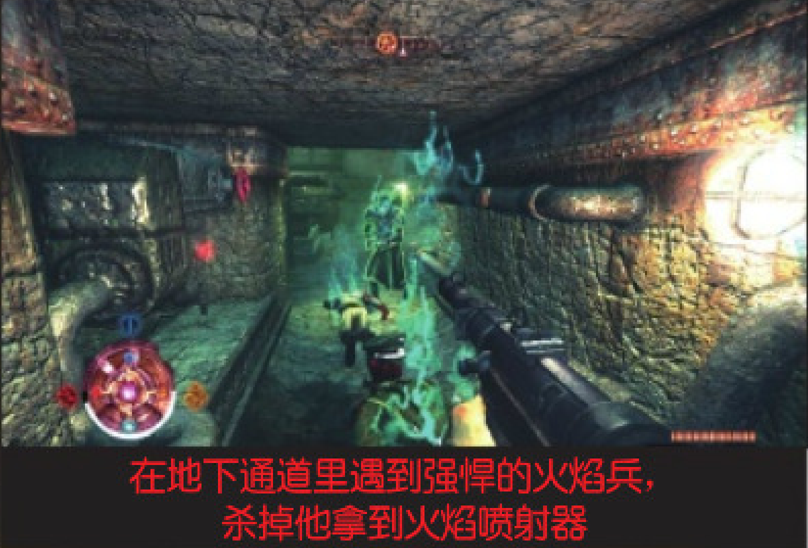
从医院回城后，前往西城区的安全屋见卡罗琳，她说德军将一些装备运送往城里一间废弃的罐头工厂，希望布莱克维奇前去调查一下。


回城的时候遇到妖艳的党卫军女刺客，
不过她们都变成死尸了

第6关：罐头工厂
Cannery

金钱：20 情报6 秘笈：1

进入下水道，听到不远处两名德兵在窃窃私语，射爆油桶杀掉他们，由炸开的墙洞穿到走廊，打碎左边的木板拿金钱1。往前遇到遁影刺客，进入维奥射杀，进入房间是U形的排风道，操作机器打开风扇，将下面的四名德兵吸进风扇里绞成肉酱。关闭风扇跳下去，找竖梯爬到通道，杀掉左侧房间里的德兵，调查墙壁拿到秘笈，在旁边桌上拿情报1。继续前行遭遇火焰兵，它的防御是所有兵种中最强悍的，减缓时间或使用破甲技能来打，将他消灭后拾到火焰喷射器。


在地下通道里遇到强悍的火焰兵，
杀掉他拿到火焰喷射器

左侧有只红色的阀门，转动它之

后，四周平台管道喷射的蒸汽会将附近的德兵杀死。关掉阀门上平台绕到另一边，左转拿金钱2，往前杀掉一名刺客，右边的死角打碎一堆木箱拿金钱3。继续走摧毁右侧的干扰器，在管道下面拿金钱4，再沿斜坡下去，在右侧凹室墙角拿金钱5。

由对面楼梯下去，来到被污水半淹的大厅，先杀下层的火焰兵，再举枪清掉上层的士兵，左边栅门里的水中有铁箱，拿金钱6。跑到大厅末端摧毁干扰器，进入维奥穿过一道门，沿楼梯到大厅二层平台，绕到对角从木箱后拿金钱7。这时下层涌现德兵，清完跑到对面从铁架上拿金钱8。然后由旁边的通道穿至末端，由竖梯爬进工厂院子里。

在街道遭到前方院子里德军的阻击，优先清除左上方平台的枪手和掩体里的机枪手，不过敌人还会陆续增援上



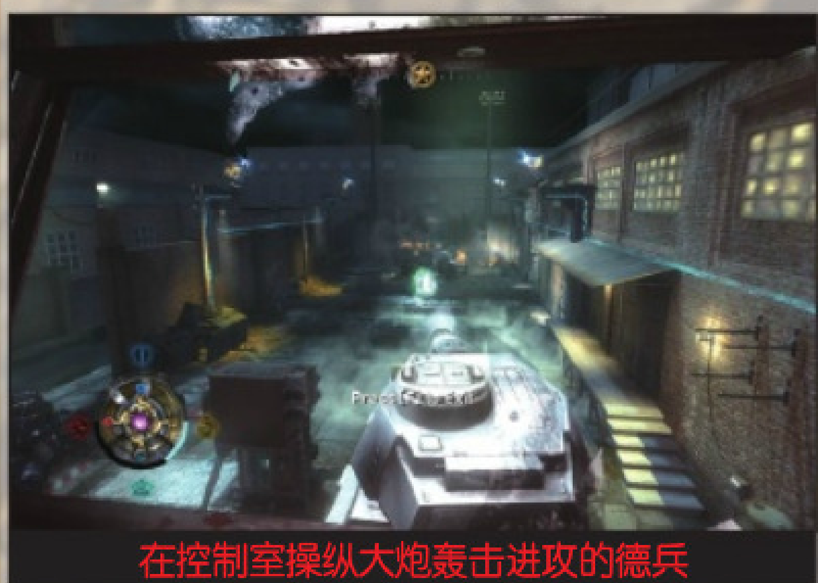
进到罐头工厂的庭院清理伏兵



消灭武器装配车间里的德兵



躲避测试大炮的轰击，迅速冲到院落的另一端



在控制室操纵大炮轰击进攻的德兵



在车间控制室解除下面的一道电磁屏障



枪械攻击打不到泽塔将军



在泽塔跑到补给点恢复的时候，开枪射爆他头顶出现的红柱

来。解决掉攻过来的粒子炮机甲兵，到右侧小巷墙角拿金钱9，然后进右侧的屋子，在铁罐后拿金钱10。穿出屋子到达庭院的右侧，躲到箱后清掉附近的伏兵，附近的建筑上也有多名枪手。在院落一角的箱后拿金钱11，然后跑到庭院中央炸毁的罐车里拿金钱12，再跑到罐车左侧屋子里杀敌，从桌上拿情报2，上面是一组怪异的生物照片。

推门到隔壁的仓库，在货架下拿金钱13。穿出仓库沿通道来到车间内部。清完敌兵，跳落到底层，在那几只铁罐后面找到金钱14，铁梯对面的木箱后找到金钱15。返回入口进左侧的屋子，在第二间屋子右侧的木箱后拿金钱16。上楼梯遇到巫师和士兵，用破甲技能来杀，清完敌人到门左的木箱后找金钱17。

穿过走廊来到设计室，在铁案上拿情报3。补满能量推门来到武器装配车间的二层平台，车间里悬吊着一辆坦克，这里可以听到外面德军测试新型的电磁大炮的沉闷声响。居高临下清掉下层的德兵，巫师用破甲来打。来到下面，发现大门有电磁屏障保护，由对面的传送带跳上平台，操作机器解除大门的屏障。

来到庭院遭到电磁大炮的轰击，进入维奥来提升移速，跑到右侧墙边在木箱后拿金钱18，再往左爬一道绿色竖梯到平台，使用破甲技能后冲进控制室，屠杀里面的巫师和德兵，在屋角的办公桌后拿情报4，再跑到窗前利用控制台操纵庭院里的电磁大炮，轰杀涌现的德兵，然后再将围墙上的四只电磁棒轰毁，如此大炮报废掉，屋子出口的电磁屏障也消失了。

离开控制室，上楼梯到仓库，击碎木箱在一部机器下找到金钱19。推开铁门在放射间的墙角找到情报5，穿出房间到大厅，看到有两排容器和散发电磁射线的装置，左边有道大门被电磁屏障封锁了。先往右转，从铁栅里的设备旁拿金钱20。上楼梯到控制室，操作设备将下面大门的电磁屏障解除，进大门在洗手盆旁拿到情报6，然后由右侧的楼梯下去。

在大厅里遇到肥胖的泽塔将军，他现在是人与怪物的合体，寻常攻击不能对他造成伤害。首先进入维奥世界快速移动，这时可以看到泽塔的异形躯体，和它保持距离，集中火力打掉它的护壳，它会跑到圆台上从空中的装置上吸收能量修复，把目标锁定在它上方显现的红柱上，将它摧毁后泽塔会发出嚎叫，并发动环形的冲击波攻击，根据冲击波的高度采取跳跃或下蹲躲避。继续游击打它的护壳，等它再跑到圆台上同样摧毁空中显露的红柱。将所有的补给点摧毁后，泽塔的防护解除，这时朝它尽力倾泻子弹吧。

前往克雷索安全屋
Return to the Kreisau Safe House

从罐头工厂回城后，前往西城区的安全屋见卡罗琳，她对布莱克维奇的信心大增，放言要把纳粹从城市中驱赶出



卡罗琳决定把克雷索总部搬到城郊区

去，使市民重获自由。不过由于泽塔将军的死，德军对城内的抵抗组织展开疯狂的报复攻击，卡罗琳决定把总部转移到郊区，委托布莱克维奇作前锋由城西北边的下水道前往城郊。

前往城郊
Travel to Downtown

由西城区的北方进下水道，由解锁的门进入新区域，这里还有位武器商人。下楼梯杀掉变异怪物，沿水道进入

城郊区域。先到路北的武器店拜访一下，升级一下装备。跳入河道避开街上巡逻的德兵，河道往北通往金色曙光安全屋，往南则通往克雷索安全屋。

和艾瑞克交谈，得知卡罗琳被纳粹抓走了，被押往城外的一座城堡，希望布莱克维奇能前去营救。



艾瑞克说卡罗琳被德军抓到城堡里去了

第7关：城堡（Castle）

金钱：16 情报：6 秘笈：2

由城东北上卡车驶至城堡外面，不远处传来急促的枪声。往前过石桥，由桥头的右侧沿窄石沿小心绕过去，到后面的石台上拿金钱1。返回桥头穿过第一座碉堡左转，游击队正与德兵交火，前方是一条斜坡桥梁，

城郊区地图

往城堡
Midtown West
金色曙光安全屋
Downtown West
克雷索安全屋
通讯站
往机场
N
W
E
S

▲ 金钱位置 ◆ 情报位置 ■ 秘笈位置

对面碉堡上有机枪手和狙击手，换狙击步枪优先清掉，配合游击队攻进碉堡。

进入第二座碉堡，在箱边拿情报1，然后朝城堡大门进攻，将第一批德兵清除后，空中出现两只飞行机甲兵，用破甲技能把他们打下来。挂上护盾冲到城堡大门清扫第二批敌兵，往左穿通道来到城堡前院。


在石桥上攻夺两座碉堡


和游击队一道进至监狱城堡的大门前


用破甲技能杀掉护盾后面的德兵和死灵巫师

跳上左侧木台在墙边拿金钱2，沿庭院往前走，有名巫师军官冲了过来，立刻用破甲技能来杀。前面是一道紧闭的大门，进入维奥穿左侧的墙洞到屋里，从左边的木箱上拿情报2，推门来到内部庭院，看到前方巍峨雄伟的监狱城堡。

往院落的右侧走，在箱后拿金钱3，前方两层平台的德兵有多条途径过去清剿，可以由正前方的阶梯冲上去，也可以利用塔楼里的螺旋楼梯到达二层，还可以沿庭院右侧的楼梯绕到三层平台的机枪手侧翼。在二层平台的一堆干草垛找到金钱4，在三层右侧的机枪左前方平台末端的沙袋围墙后找到金钱5，再往机枪右后方的墙角箱子后拿金钱6。

由三层平台往左侧杀过去，监狱的大门紧闭，进入大门左侧的塔楼，在木梯下面打碎木箱拿金钱7。沿楼梯上去进走廊，到控制室清掉德兵，越过栏杆跳落底层，从机器上拿到裂尸枪，同时把监狱的大门打开。

由身后的走廊走过去，用裂尸枪轰开闸门，在庭院里的游击队和纳粹正在围击一只巨人，不必理会他们，在左侧轰开一道闸门进入地下通道，由左侧墙洞进洞穴。到左侧死角拿金钱8，然后沿着螺旋坡道上行，乘电梯来到监狱的顶层。

出电梯先沿楼梯往下走，在末端小屋里拿金钱9，返回往上走推门来到小院和游击队会合。在铁栅门前听到里面卡罗琳的呼喊声，在右边有块踏板，站上去打开栅门，使用时间泥沼冲进栅门。上楼梯到走廊，附近到处都有干扰器，优先摧毁它们。沿通道清理，左侧的铁箱顶有金钱10。

下楼梯来到宽阔的餐厅，这里会遭遇巫师军官，迅速用破甲技能杀掉。摧毁干扰器进入维奥世界，观察壁炉里有墙洞，进去由地板的洞跳下去，这里是酒窖，射杀冲过来的怪物，在屋子里有


监狱区域的军官餐厅，注意壁炉里有秘密通道


在图书馆区域小心捕捉巫师和三名遁影刺客的身影


骷髅将军得意洋洋地介绍他的传送门和超级武器

大量补给，包括一支火箭筒。从墙上拿秘笈1，门边拿金钱11和12。

返回餐厅由楼梯上去，发现这里有道电磁屏障的门，接下来要找机关解除掉屏障。在围栏边的油画后面拿金钱



骷髅将军从传送门中召唤怪物


操纵AA炮射击蜘蛛怪尾部的卵囊

13，往左推门进走廊，清伏兵在门边拿金钱14。穿出走廊到牢房区域，听到卡罗琳正在和纳粹军官争执，那名军官准备带着卡罗琳转移。

往右在桌子上拿情报3，沿楼梯下到底层的指挥部，清完敌人搜索柜子拿情报4，然后往左走有间铁皮屋，从外墙上拿情报5，这间铁皮屋里藏有秘笈2，后面才能进去。穿过走廊开机关解除屏障到一座大厅，这里除了游击队、巫师军官，还有只巨人怪，战斗混作一团。不要射到巨人怪，让它牵制敌人的火力，快速冲进大厅对面的走廊。走廊右侧有三只木箱，从中间拿到金钱15。穿出走廊是一座图书馆，先不要上楼梯，这里藏有一名巫师和三名刺客，尽量靠墙壁站好，避免他们的背刺暗杀。进入维奥搜索刺客的身影，将逐个清除后再上楼梯。在二层桌子上拿情报6，沿通道绕到后面走廊用机关解除屏障，接下来要前往城堡的楼顶阻截监狱军官营救卡罗琳。

回到那座大餐厅，由对面的楼梯上去，穿过解除电磁屏障的那道门来到牢房区域。先不要下去，跳上空中的横梁走到对面，由天窗跳进铁皮屋，打开保险柜拿到秘笈2。返回餐厅到达牢房上方的平台，进左侧的铁门再穿墙洞，在弹药库补给装备，在墙角拿到金钱16。

来到楼顶发现卡罗琳被壮汉用枪逼住，那壮汉名叫古罗斯（Gross），正是当初在鸦巢酒馆遇到的那个徒手格毙平民的家伙。投鼠忌器之下，布莱克维奇只好放下武器。接替泽塔职位的将军名为骷髅（Deathshead），他开始得意洋洋的介绍前面的传送门，它可以将人类的空间和黑日联接

起来，用它可以吸收黑日无穷尽的能量，纳粹军队将轻而易举地征服全世界。骷髅命令古罗斯朝布莱克维奇开枪的时候，卡罗琳突然动手，结果混战中她被纳粹的乱枪击毙。就在布莱克维奇悲　的呼喊中，天空中忽然现出一团光芒，从撕裂的缝隙里掉下来一只坚鳞厚甲的蜘蛛巨怪，古罗斯见状不妙，连忙和手下一起逃走。

接下来和蜘蛛怪战斗，迅速操起AA炮朝它轰击，不要让它打到AA炮，等它倒在地上，集中火力打它尾部粉红色的卵囊，随后它跳起不见，释放很多的小怪物攻击，有时在空中飞射，有时在地上爬行，用AA炮及时清理。如果

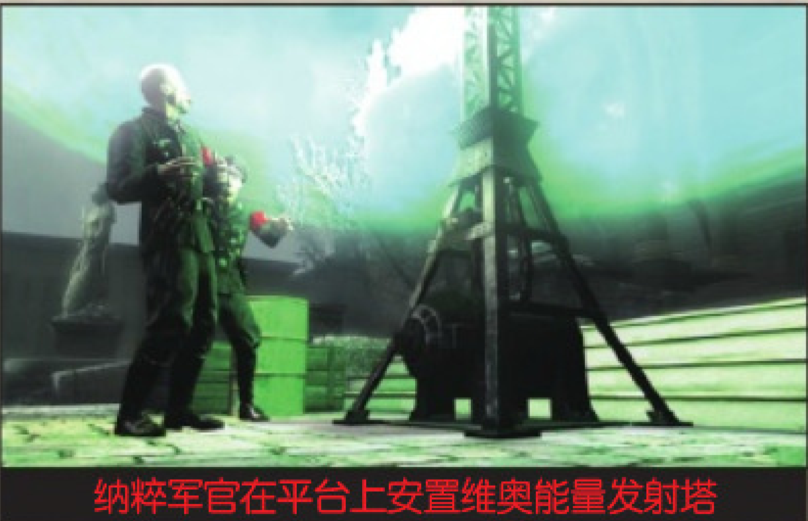

与蜘蛛怪狭路相逢，趁它扬头的时候射击它胸腹的弱点

AA炮被打掉，则要迅速转移阵地，找到附近的另一座AA炮继续打。将蜘蛛怪的四只卵囊摧毁后，布莱克维奇和蜘蛛怪一道被吸进黑日的空间，瞬间又被抛到关卡开始的石桥附近。

提枪过桥，却发现那只蜘蛛怪也掉了下来，继续战斗吧。此时只能用普通枪械来打了，它身上的鳞甲是打不穿的，得趁它扬头攻击时射击胸腹的红色部位。边退边打，抓住每处它起身的时机，并且随时和它保持距离，避免被它的前爪和尾部打到，同时还要保持一定速度移动，免得被追上。在两桥中间有处能量点，来回跑动用它恢复维奥能量。打到一定程度，它的奔跑速度会慢下来，等它跑不动时近身，在它的头部放炸弹，伴随着一声轰响，这只来自异世界的怪物变成了一座肉丘。

支线任务：摧毁维奥能量发射塔
Destroy the Towers

从监狱城堡回城，空中能看到巨大


纳粹军官在平台上安置维奥能量发射塔


将城中的所有发射塔炸掉

的齐柏林飞艇在使用发射塔补给能量，两名纳粹军官在附近的平台上竖起发射维奥能量的发射塔，等他们走后，掩护游击队员破坏发射塔。布莱克维奇的任务是清除朝平台进攻的德兵，在掩体上有两挺机枪，用它们分别阻击左右两侧和中央出现的德军，其间空中还会有几只飞行机甲人攻击，他们出现的时候要扔掉机枪，用破甲技能狙杀。

将这座发射塔拆掉后，接下来要炸掉余下的两座发射塔，一座在城郊地图的西南区域，一座在西北区域，每炸掉一座可得500块钱。

支线任务：通讯站
Radio Station

金钱：8　情报：4　秘笈：1

此任务在触发摧毁发射塔任务时开放，要前往城郊西南的老通讯站炸掉那里的发射主塔。推门进入院落看到有聚堆的德兵，扔枚手榴弹过去轰一下，几


通讯站区域的街道


来到楼顶，摧毁对面屋里的发生器解除掉电磁门

只油桶也能对敌人造成伤害。清完敌兵从左边的桌上拿情报1，往前行进，换狙击步枪＋破甲技能消灭街道末端的护盾里的德兵，沿右侧建筑的墙边走，拾取金钱1。

来到街道末端，进入维奥观察左边，爬隐藏的梯子跳落阳台，进屋拿金钱2。返回街道走右边，这时从拱形通道里跑出一堆德兵，包括一名巫师，清掉后由通道进走廊。来到一间杂乱的大厅，墙边有很多只放有艺术品的展柜，跑到右侧的墙角处拿金钱3，然后由左侧楼梯上二楼，在墙边的一只展柜里拿到秘笈，跑到末端拉开关解除掉一楼的一道电磁屏障。

从打开的门中涌出很多德兵，居高临下清理后下楼，来到相邻大厅，发现右侧的门有电磁屏障，这时警报响起，大群的德兵涌了进来，他们比较聚堆扔两枚手榴弹轰一下，然后重点游击一只重装机甲兵，进入小屋子拉开关解除屏障。


将用AA炮把空中的飞行机甲兵击落



摧毁高处平台的发射塔

进大厅右侧的房间从墙角拿金钱4，钻进通风道来到小院里，两名德军站在一道电磁门，谈论为布莱克维奇设置了一道陷阱。杀掉他们之后由一端的箱子跳上平台，先不要爬梯子，观察对面的平台上有铁箱，跳过去拿金钱5。由梯子爬到上层平台，钻通风道跳进一间通讯室，清掉里面的德兵，从桌上拿情报2。来到走廊到右侧的末端墙角拿金钱6，往左清德兵，上阶梯进到电梯间，沿楼梯跑到顶层，进走廊从右墙拿情报3。

推门到天台，往右转从墙边拿金钱7，清掉对面楼顶的敌人，然后用火箭筒轰掉对面楼里的电磁发生器，楼顶的电磁门消失了。由楼梯到上层天台，清掉出现的德兵，观察顶层天台上是一座发射塔，而下层天台有座AA炮，跑下去到炮后面的小屋墙上拿情报4，然后操纵AA炮展开战斗。

空中陆续飞出来几只飞行机甲兵保护铁塔，迅速将他们轰掉，然后再摧毁掉铁塔，伴随着铁塔的爆炸倾倒，敌人的炮火朝这边劈头盖脸地砸下来，前面

的屋子化为废墟，到处是瓦烁和火焰。跳进废墟在瓦砾中穿行，跑到对面由天窗跳落到电梯间，往右边的楼梯前拿金钱8，然后往左沿楼梯一路跑下去，回到最初的院落。

保护安全屋
Defend the Safe House

前往城南的克雷索总部，向克雷索的新首领史密特（Schmidt）汇报炸掉老通讯站发射塔的事情，史密特表扬了布莱克维奇的行动，说艾瑞克在金色


大群的德兵突袭克雷索安全屋，全力阻击他们吧

曙光的安全屋，可能找布莱克维奇有什么急事。正说话的时候德军突然攻袭进来，这时要消灭进攻的德兵。难点在开始出现的巫师，随后还会出现重装机甲兵，分别用破甲和时间泥沼技能攻破。打德军击退，回屋和史密特汇报，接下来前去寻找艾瑞克。

找艾瑞克交谈
Find Erik Engle

此任务其实在从城堡回来时便开放了。前往金色曙光安全屋找艾瑞克，他



克雷索和金色曙光联手调查德军的黑日计划

正和谢尔盖一起看图纸，看来两家已经联手抗敌了。交谈得知古罗斯将军逃到齐柏林飞艇上了，准备对克雷索和金色曙光展开报复行动。最近齐柏林飞艇那边感应有汹涌澎湃的维奥能量，估计德军准备使用黑日武器对城市进行毁灭性打击，为此，艾瑞克建议布莱克维奇前往机场调查。

第8关：机场
Airfield

金钱：21　情报：8

来到城郊的西南街道遭遇到大批德兵，用破甲技能解除掉巫师和护盾内的德兵，然后找一处好的狙击点来打，进入维奥看小巷左侧，有道竖梯可以爬到楼里，由窗户跳到相邻的房间，在这里引第二批德军出来消灭掉。街道末端的坦克车朝这边密集地发射炮弹，换裂尸枪将它轰毁，在坦克左边登上卡车。

在一段小插曲后冲进机场西部的车库里，清掉车库的德兵，跑到入口左墙铁架上拿金钱1，跳到汽车下面的维修坑道拿金钱2，往左上台阶进仓库，消灭德兵后从桌上拿情报1，右侧货架旁拿金钱3。出仓库上楼梯来到车库上方平台，消灭左侧屋子出来的德兵，然后跳上空中的铁梁，在末端铁箱里拿金钱4。回到平台，进入左侧的屋子，在铁柜的顶端拿金钱5，再到隔壁拿补给，桌上拿情报2。

推门来到外面的庭院，两侧依次涌出德兵，大部分带护盾，用破甲技能消灭，随后空中还会出现几只飞行机甲兵，清除后往左边掩体里拿金钱6。往前来到下座院落，对面是一排大型机库，左边有迫击炮群轰炸过来。往左走找到金钱7，然后往右边屠杀一群变异怪物和几名德兵，在院角的木箱后拿金钱8。


要先将街道末端的坦克摧毁才能接近卡车

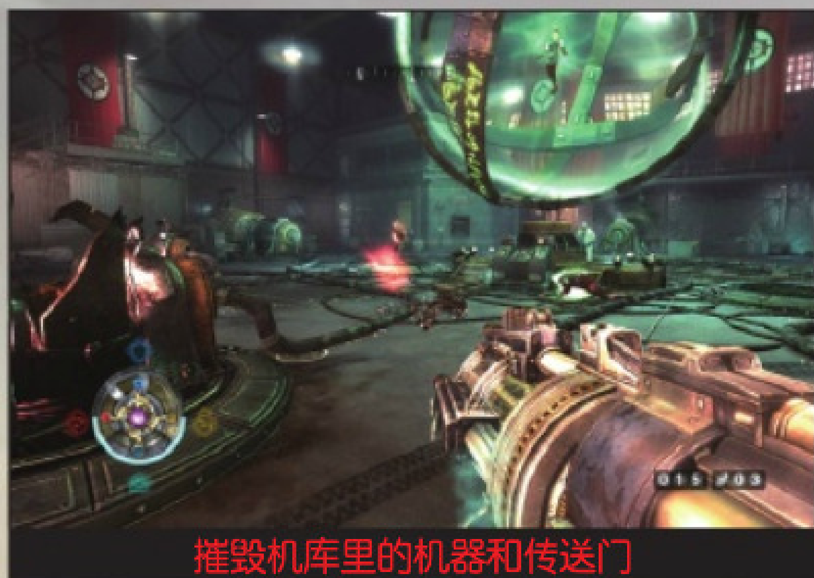

在机场的车库里清理德兵



穿过庭院前往机库

进入18号机库发现正中是一座巨大的传送门，上楼梯到控制室，在设备旁拿金钱9，然后出屋下楼梯准备战斗，裂尸枪是首选武器。传送门附近有三座机器，先迅速将它们摧毁，中央的传送门得稍后才会毁掉。这时附近闪出多名巫师军官，还有挥动长鞭的性感女刺客，用裂尸枪将他们轰倒，他们还会


机库附近遭遇成群的变异生物


摧毁机库里的机器和传送门

连续复活几次。随着传送门的崩毁，这些家伙由于能量枯竭而瓦解灰飞。

进入对面的屋子，先不要出去，沿楼梯到办公室，杀怪物后从桌上拿情报3，由另一道门出去，沿机库的二层平台到另一间办公室，清敌后在桌角拿金钱10，拿完补给品回到楼下离开18号机库。

来到后面的院落，左边屋里走出一名火焰兵，打倒他后跑到右边屋子，从墙角铁箱拿金钱11。进入火焰兵走出的那道门，里面是间车库，在汽车尾部的阶梯边拿金钱12，再搜索墙壁找到情报4，由地上的竖井跳下去，来到机场的东部区域。

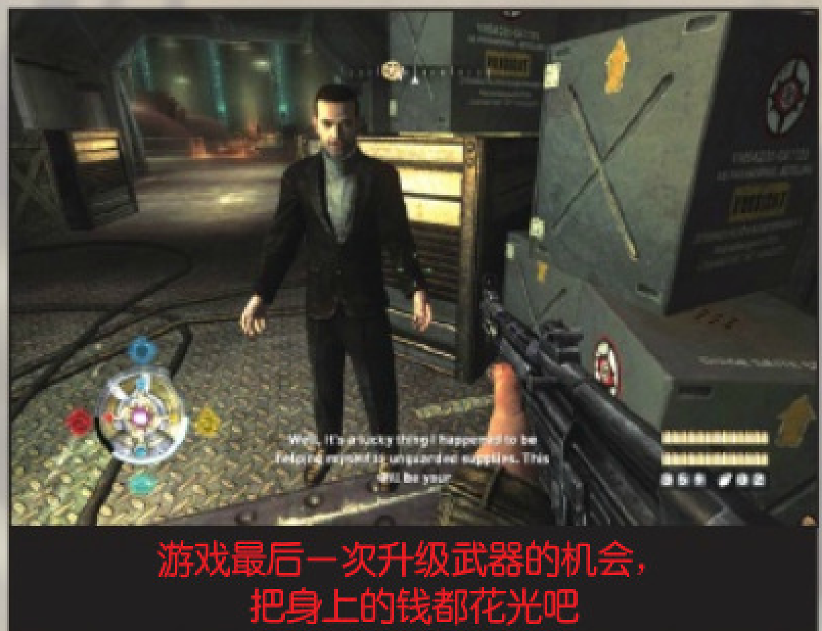
往前射杀单独的士兵，跑到楼梯下面拿金钱13。前行遇到一名火焰兵，解决后绕到右边楼梯口，在铁罐下面拿金钱14。上楼梯，消灭左侧房间的德兵并摧毁干扰器，到墙边拿金钱15。继续清敌，进右侧房间从铁箱里拿金钱16，沿走廊杀到尽头是一道楼梯，楼梯下面的凹坑里有金钱17。

上楼梯来到一间小型机库，这里出现大批挂盾的敌兵，清场后在停机坪边沿拿金钱18。上到机库的平台，从桌上拿情报5，

拉下旁边的机关。进入走廊在箱子上边拿情报6，这时警报响起，大批的德兵从对面冲过来，清掉后跑到走廊末端墙角拿金钱19。进入左侧的炸弹储存库，清掉出现的巫师和刺客，在桌上搜得情报7。穿出储存库沿走廊继续清敌，右边的箱子后拿金钱20。

前面有道电磁门，用破甲技能引爆屋里的油桶轰一下，电磁门会频闪，使用时间泥沼冲进去。往前走是一座大厅，先从右侧的门冲出火焰兵和两名巫师，解决后从左侧的电梯里出现一名巫师和一群德兵，清理干净，进入左侧的


在这里清掉大量的恶灵巫师和刺客


游戏最后一次升级武器的机会，把身上的钱都花光吧

电梯升上去。在武器商人旁边拿金钱21，这里是最后一次升级武器的机会，把身上的钱都花光吧。

往前来到一座大型机库，空中悬浮的正是齐柏林飞艇。对面有零散的士兵，首先清掉右上方的狙击手，然后跑到对面，从左侧冲出一名巫师和两名女刺客，退后用破甲技能清掉。上楼梯出现大量的德兵，这里毫无遮挡非常危险，用时间泥沼技能清，或者退回到底层保守地打。跑到三层平台找到控制室，解决掉里面的巫师和德兵，在机器上面拿情报8，然后操作开关放下吊桥，来到空中的停机坪。

第9关：齐柏林飞艇

Zepplin

情报：9

开始的任务是要炸掉控制室来解除飞艇的控制。消灭外部平台的德兵和重装机甲兵，由炸开的墙洞进入飞艇的内部房间，在箱上拿到情报1。走楼梯到下层，在右侧的墙壁搜到情报2。来到大厅的天桥上解决巡逻队，过天桥来走


齐柏林飞艇缓缓停靠过来

廊，在右侧箱子上拿情报3。来到控制室，在控制台上安置炸药，然后迅速跑到天桥一端守候，将升上来电梯里的德兵消灭。控制室爆炸后，接下来要前去解除飞艇的推进器装置，来削减飞艇的行进速度。

乘电梯降到下层，看到下面的四只推进器，不过它们是炸不到的。通道上有大量的德兵，包括一只重甲火焰兵，清完进入飞艇底部的大厅，先朝对面先扔一枚手榴弹过去，成群的德兵会从门里涌出来，运气好手榴弹会炸死大半。躲到铁箱后或挂上护盾打，重点消灭巫师，再清两侧抄过来的敌人，然后用破甲技能打中间过来的火焰兵，在通道右边箱子上拿情报4。

穿过大厅来到飞艇看到四只推进


潜行到天桥解决掉巡逻小队


大群德兵涌了进来


操作AA炮轰掉悬吊在飞艇底部的推进器

器，要利用附近的四座AA炮来摧毁，不过空中有成群的飞行机甲护卫，用AA炮或枪械将他们打掉。务必清理干净再炸最后一只推进器，否则会给后面的战斗带来难度。将四只推进器摧毁后，跑到上层通道迎战门里冲出来的德兵，最好在他们出现之前先扔手榴弹。

进屋拉开关解除电磁门，进入大厅看到骷髅将军正在与亚历山德罗夫博士谈话，原来博士早已背叛了金色曙光，利用学生们翻译图勒文献，暗地里为纳粹所用。在他们的前方是一座建造好的传送门，和考古工地发现的一样。通过他们的谈话，得知车站阻击布莱克维奇

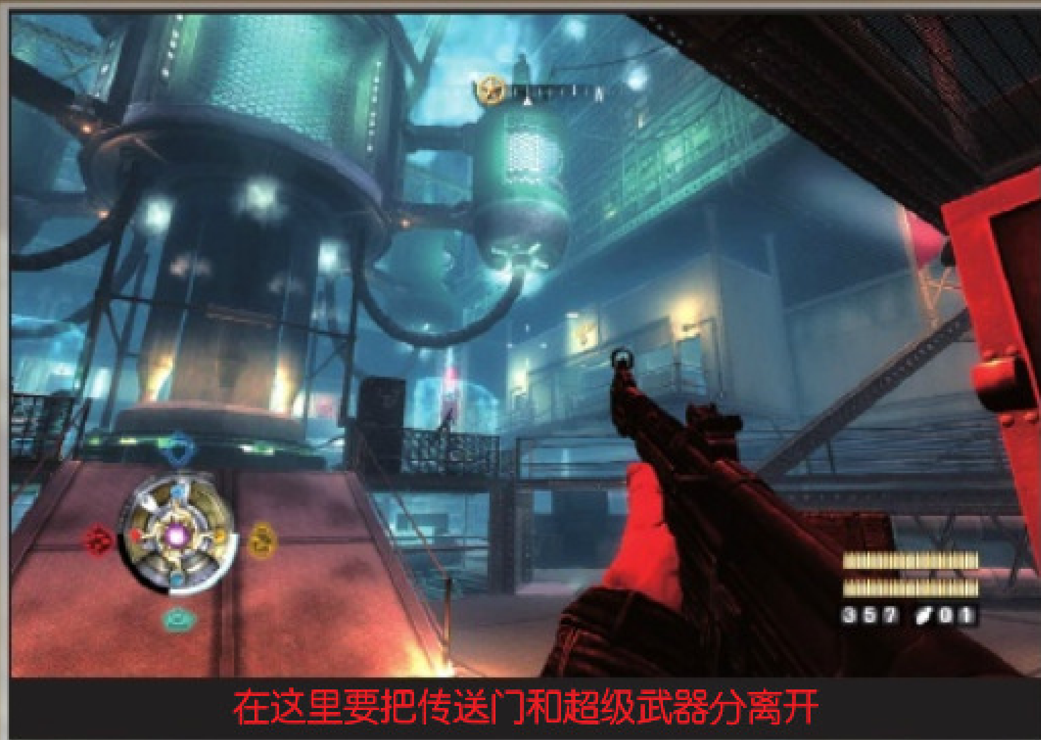

原来亚历山德罗夫博士早已背叛金色曙光投靠了纳粹


将机库里停放的战斗机全部倾倒出去

和抓捕卡罗琳的计划都是博士拟定的，但骷髅对这个出卖金色曙光的人不是很信任，并且怀疑这部传送门是否能正常运转。博士信誓旦旦的表示，通过翻译图勒民族的文献资料，这部传送门会运转正常，并要求亲自进传送门看一看。将军否定了他的提议，示意古罗斯处决掉他。叛徒无论如何卖命，都是不可信任的。

等骷髅和古罗斯离开，接下来要前往机库，利用紧急危机处理开关把大厅里存放的战斗机全部倾卸出去。由平台往右进走廊，穿行到第二间控制室从墙角的箱子上拿情报5。继续走，有电流的走廊要挂护盾冲过去，电磁门要用破甲技能引爆里面的油桶，炸掉控制开关来解除电磁屏障。

进入机库换狙击枪清掉远处埋伏的


在这里要把传送门和超级武器分离开

德兵，跑到对面的控制室拉下开关，三排战斗机陆续被扔到了飞艇外。由控制室的的后门出去，到走廊的左侧弹药库拿补给，拿情报6。由走廊尽头的电梯下到控制室，里面有十多名德兵，用破甲技能迅速清理，时间刚好够用。在正中的桌子上拿情报7，然后由右边的门离开。

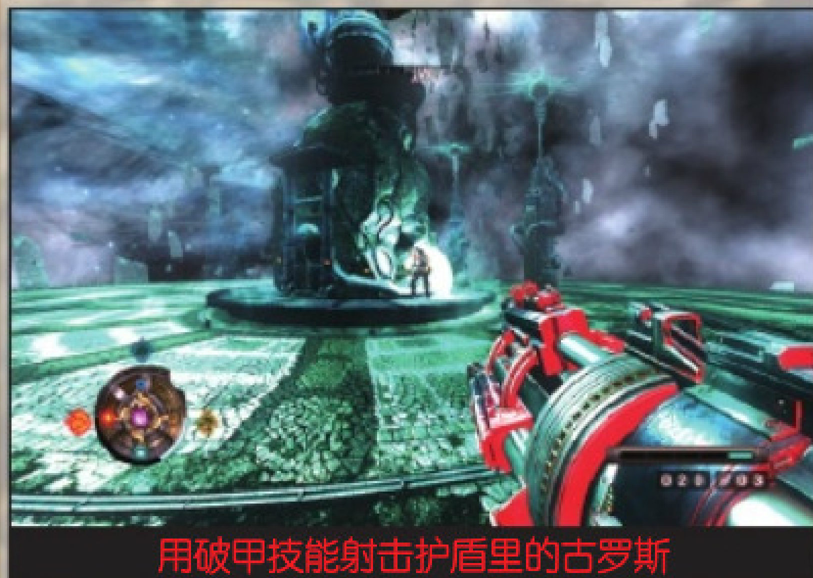
沿斜坡通道来到机库大厅的下层，可以看到前面有很多的机关桥，由左侧放桥过去，先清掉对面涌现的敌人，再放桥到下条通道，从中间的箱子上拿情报8。进入对面的走廊。往前来到大厅，消灭盾后的机枪手，跑进控制室关掉超级武器的电力供应，顺道在控制台上拿情报9。这时大量的刺客和巫师军官冲进来，清除后跑到大厅中央的控制台，将传送门和超级武器分离开。

传送门的恢复有一段时间，此间要防御四周进攻的德兵，绕着平台四处游击，带护盾的机枪也可利用，最后等传送门闪射绿光跳进去。

第10关：黑日
Black Sun

先到右边拿补给，由传送门进入黑日空间，在山顶遇到骷髅将军和身穿黑日甲胄的古罗斯。骷髅对于自己发掘了图勒民族的文明而自鸣得意，决定摧毁伊森斯塔德市来试验黑日武器的威力，接下来用它横扫世界，让全球的人们在第三帝国的铁蹄下屈服，让纳粹党旗在华盛顿的上空飘扬。


在黑日空间里遇到骷髅将军和全副黑日甲胄的古罗斯


用破甲技能射击护盾里的古罗斯

听完古罗斯冗长的演讲，下面要与身穿黑日甲胄的古罗斯决斗，他躲在中央的圆形护盾里，利用四周沿轨道移动的柱子补充维奥能量，然后用破甲技能来轰他，建议用粒子炮、火箭筒、裂尸枪这些重型武器来打。把他打倒后，跑上前从徽章上拔出蓝色水晶插进他的躯体，随后他身体的能量大爆发，把这层平台炸得粉粹，布莱克维奇也被浮力抛到了上空。


将水晶插入古罗斯的躯体


在爆炸声中迅速逃往传送门

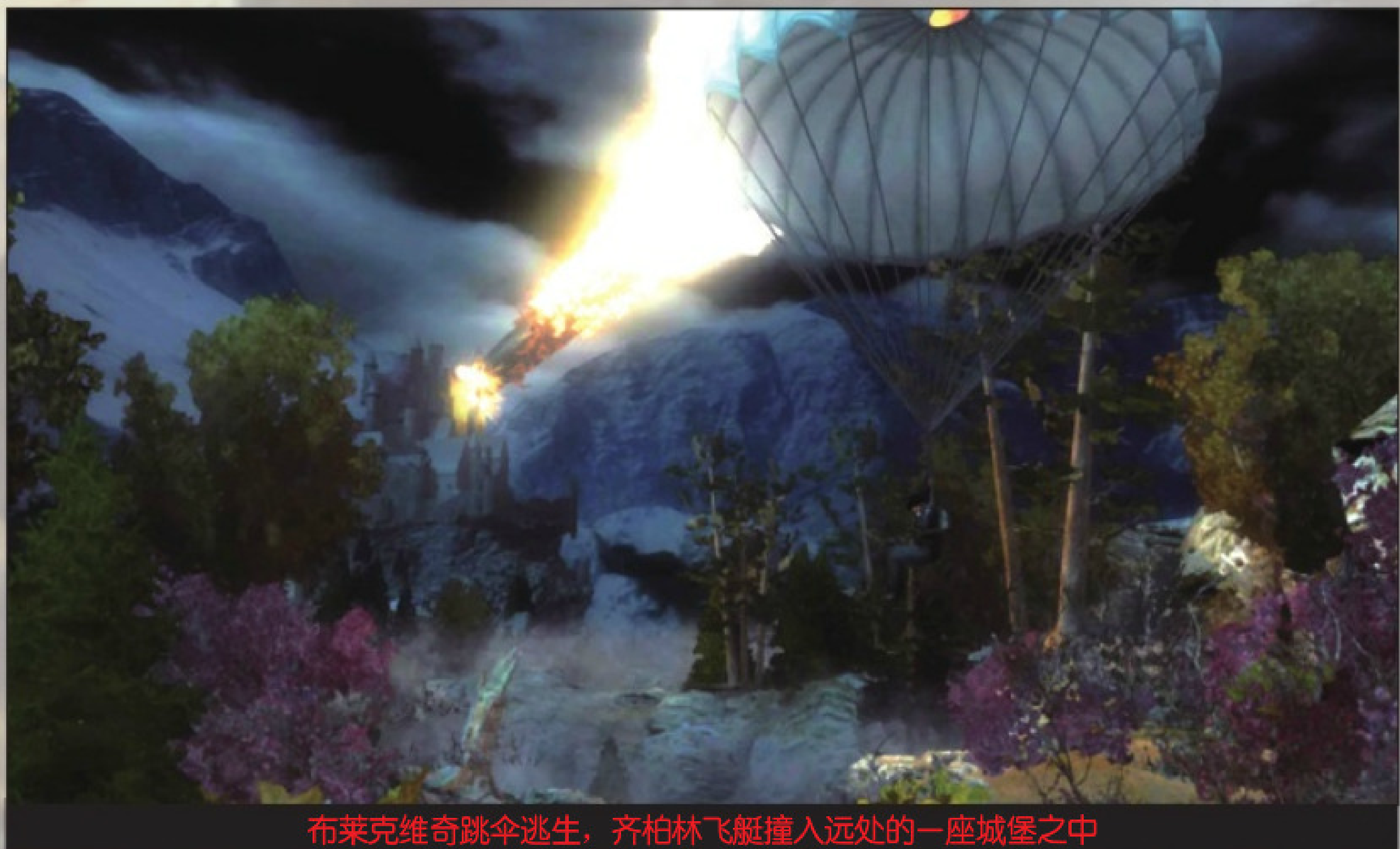

由传送门回到齐柏林飞艇上

落身到上层平台，古罗斯仍没有死，继续和他战斗。此时的古罗斯会使用时间泥沼技能瞬移，很难捕捉到他的身影。在他接近时立刻使用时间泥沼减缓他的速度，再用重型武器配合破甲技能轰击。这里的平台有很多的墙壁，恢复点都在墙壁的固定点，记住它们的位置，及时跑过去补充。如此反复将他第二次轰倒，跑过去从徽章上拔出黄色水晶插进他的躯体，又是一次能量的大爆发，布莱克维奇象衰草一样被弹落山脚。

先到帐蓬里拿补给，然后沿蜿蜒的小道跑上去，途中会遭到古罗斯的火箭炮轰击，不必恋战，迅速避开即可。往右找到一道竖梯，武器换火焰喷射器，爬上去遭遇成群的变异生物，用火焰全部烧死。沿坡道继续往上跑，古罗斯又堵在前面射击，这时换枪械用破甲技能扫射一阵，他会跌落无底的深渊之中。

布莱克维奇被浮动的气流抛回高层的平台，古罗斯也被送了上来，这回他不会快速移动了，换上重型武器全力朝他轰击吧，等他再次趴在地上，将他抓起来把徽章上的红色水晶插入身体。

伴随着古罗斯最后的大爆发，黑日世界的山脉开始倾倒，布莱克维奇迅速从传送门逃到齐柏林飞艇，抢过一名德兵的背包跳落下去。齐柏林飞艇带着浑体的火光撞向城堡，布莱克维奇从高空箭般地飞坠，不久降落伞打开，冉冉而下，如同盛开的纯洁花朵……P


布莱克维奇跳伞逃生，齐柏林飞艇撞入远处的一座城堡之中



超级无敌掌门狗大冒险

■北京 airhead

主要演员表：

华莱士（Wallace）

华莱士家住袋鼠西街62号，是一个发明家，特别喜欢吃奶酪。华莱士有各种各样稀奇古怪的想法，制造出各种各样稀奇古怪的机械装置。有些发明的确很有用处，但大多数时候，这些新发明都会带来灾难。

费丽丝提·福丽特（Felicity Flitt）

福丽特小姐是华莱士邻居，喜欢花和小动物，极其讨厌蘑菇。福丽特小姐崇尚英雄，爱好时尚，追求浪漫。Felicity原意为幸福。

阿高（Gromit）

阿高与华莱士同住在袋鼠西街62号，爱好织毛衣，它胆大心细、持家有道，是一个不可多得的好管家。当华莱士由于新发明身陷危机时，总是阿高帮助他化解危机，因此也是华莱士最好的朋友和伙伴。

帕尼尔先生（Mr. Paneer）

食品店的主人帕尼尔先生，来自印度。他的店内贩卖各种奶酪，华莱士也因此常常光顾。帕尼尔先生胆子很小，什么都有可能吓到他。Paneer原意为印度的一种乡村奶酪。

克拉姆少校（Major Crum）

克拉姆少校是一名退役军人，有强烈的危机感，喜欢讲战争故事并总想回到战场，上了年纪后变得爱打瞌睡。Crum原意为床。

顿特先生（Mr. Nutters）

诺特先生是住在福丽特小姐家的一只松鼠，有两个硕大的板牙。它非常调皮和贪吃，常抢夺别人的东西。Nutters原意为坚果的人或疯狂的人。

邓肯·Mc米斯凯特（Duncan McBiscuit）

邓肯先生身强力壮，是福丽特小姐的追求者。爱好运动的他，脾气较为火爆，行为举止也稍显粗鲁。

康斯特布尔·迪宾斯（Constable Dibbins）

迪宾斯警官是袋鼠西街的管理员，同时兼着邮递员的差事。有些迂腐的他，力图遵循法律、尽职尽责，但常由于个人原因而滥用权力。

温妮·盖博利（Winnie Gabberley）

盖博利太太经营着一个报摊，性格和蔼可亲。她的丈夫总呆在二楼的屋子里，夫妇二人常常为了一点小事就吵个不停。Gabberley原意为唠叨的人。

精品　总评 8.5

制作	Telltale Games
发行	Telltale Games
类型	冒险解谜
语种	英文

项目	评分
文化包容性	8.5
上手精通	8.5
画面	8.5
音效	8.5
创新	8.0
剧情	9.5



完美早餐

一大早，打着哈欠的华莱士一边高呼着“早餐时间”，一边按下床边的“服务按钮”。楼下的阿高扳下门边的拉杆，华莱士从床上直接落在餐桌旁的椅子上。今天的早餐轮到阿高负责，华莱士一点也不客气，点了煎蛋、烤面包和蜂蜜。

阿高刚走出餐厅，就看到一堆邮件从门外塞进屋里。华莱士也听到了邮件送达的声音，期待生意上门的他，叫阿高把信件送过来。阿高将信件递给华莱士，可华莱士发现只有账单，便不愿再看。阿高不能让华莱士这样赖账，被逼之下的华莱士只好同意先付一份。华莱士拿出桌下一个小盒子，并按下盒子上的按钮，一个骑着独轮车的獾，出现在墙上打开的照片后，车子下面的托盘中放着一支钢笔。獾沿着钢丝滑行，将笔带到华莱士面前。

看到华莱士付完一份账单，阿高继续去准备早餐。厨房有全自动煎蛋器，只要按一下冰箱旁的按钮，就有新鲜出炉的鸡蛋直接落入锅内。可是今天这套设备似乎出了一点问题，运输鸡蛋的装置不见了，只剩下一个看起来有点眼熟的滑轮。原来运鸡蛋的獾被



不同寻常的起床方式


令人烦恼的账单

华莱士拿去运钢笔了，阿高只好回到餐厅，想要拿回骑着独轮车的獾。可是华莱士不让阿高碰他的按钮，阿高只好再利用桌上的账单，让华莱士再次启动机关运笔。偷到了骑车的獾，阿高到厨房把它放在滑轮上，又调整打蛋锤的力度到轻柔，然后按下按钮。在伸缩拳套刺激下，母鸡生下一枚鸡蛋，鸡蛋被獾一路运到到打蛋锤处，锤子高抬轻落，蛋壳一开两半，蛋清裹着蛋黄滑入炉子上的平底锅。锅上有定时装置，时间一到便自动抬起，将锅内金黄的煎蛋翻入旁边的盘子。

煎蛋完成了，阿高接下来去烤面包。烤好的面包从面包机中弹出，阿高正要取出，突然出现一个生物，抢走了烤面包。这是一个松鼠，大尾巴大板牙，拿着抢来的面包离开犯罪现场的时候，还在窗台上嗤嗤的嘲笑阿高。阿高仔细勘察了“犯罪现场”，发现了松鼠从窗台跳上桌子的落点。阿高从冰箱拿出一块滑溜溜的黄油，放在留着松鼠足迹的盘子上。再次烤上两片面包，松鼠贼果然又来了，只是这次他没能从盘


完整的取蛋系统


抢烤面包的贼


被陷阱制服

子上跳起，而被黄油滑摔在了地上。阿高从容的将这次烤好的面包收起，离开了厨房。再从餐厅的蜂蜜机处打上一杯蜂蜜，今天的早餐就完成了。

阿高将所有的食物摆到华莱士面前，华莱士正要享受食物时，身后的窗户上出现一个人影，原来是帕尼尔先生，昨天“机械鼠大闹食品店”事件的受害者，肇事者“嗅探者3000”正是华莱士所制造。华莱士忙向帕尼尔先生道歉：“嗅探者3000已经被抓进了监狱，造成的损失我一定会如数赔偿，只是现在没有生意，请您再等上几天。”帕尼尔先生：“我就是为了生意而来。听说你在加工蜂蜜，我正好需要50加仑蜂蜜，但必须今晚之前送到，不知道你能不能提供呢？”华莱士一听有这么大单的生意上门，便不顾一切地答应下来，完全没有考虑到是不是有存货的问题。

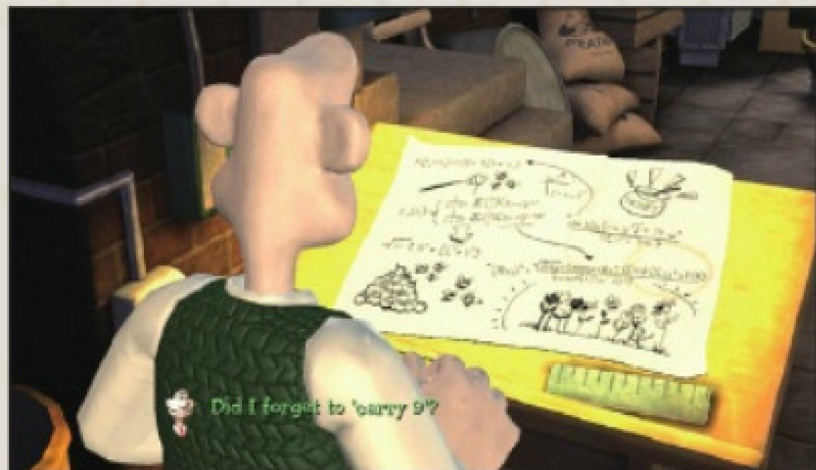
50加仑蜂蜜

华莱士和阿高来到地下室，这里是养蜂产蜜的地方。一群蜜蜂住在庞大

的蜂蜜制造机里，阿高启动机器，但蜜蜂却没有干活。原来蜜蜂们的食物吃光了，无法产蜜。华莱士从桌子上找到几朵小花，塞进蜂蜜机的食物入口，只是这几朵花能产出的蜂蜜量只有一滴。重新研究一下设计图，华莱士确认每个步骤都没有问题，要大量产蜜的关键就是需要大量的花。

邻居福丽特小姐正在院子里打理自己的花园，华莱士多么希望能把这些花用作蜜蜂的食物。可福丽特小姐并不打算让华莱士轻而易举地得到花，她拿出一袋雏菊种子交给华莱士，让华莱士自己动手。华莱士把雏菊种子种在了自己的花园，但这些花没有可能在今晚之前长大。华莱士有点沮丧，忽然想起出门前收到一张肌肉快速增长剂的广告。如果人能快速增长，那花能不能快速增


窗外有人


蜂蜜的关键是花


邻居请华莱士自己动手

长呢？再来看看这张广告，快速增长剂需要三样原料：蛋白质、强壮素、能量块。找到这三样东西试试看吧。

华莱士走出家门，看到克拉姆少校坐在车站的长椅上，脚边放着一个大皮箱。华莱士刚盯上箱子，少校便赶忙护住：“你不要打我箱子的主意，战争要开始了，这里面可都是战备紧急物资——蛋白棒！”华莱士对少校提到的战争不以为然，少校为了证明他的观点，从怀中取出一个罐子。罐子里是一只蜗牛，少校认为躲在壳里的蜗牛就是战争要开始的证据，并让华莱士带着这个“证据”向其他人传达这个信息。


邻居请华莱士自己动手


空袭！空袭！

华莱士并不认为蜗牛能真的能带来什么战争启示，但那箱子里的蛋白棒却正是他需要的，为此，华莱士只好拿着蜗牛回到院子里，向邻居福丽特小姐展示。“啊~呀~啊~啊啊啊”，福丽特小姐看到蜗牛大叫起来。“空袭警报，空袭警报”，听到福丽特小姐叫声的少校一边大喊，一边抱头钻进了华莱士的屋子里。

华莱士在家里的地下室找到少校，还好他没有把箱子丢掉。以为战争开始的少校为了大家的安全，主动将蛋白棒分发给华莱士和阿高。华莱士拿着蛋白棒上楼，准备继续寻找别的东西。没想到刚到楼梯口，就被少校一把抓住，被逼吃下了自己的蛋白棒。少校以为华莱士要到战场，吃下蛋白棒才有力量。华莱士没办法，只好再和少校谈谈。少校很有兴趣向华莱士讲述战斗故事，他拿出三张照片，告诉华莱士狗牌、头盔对于士兵的重要性，然后回忆起自己当炮手的岁月。依然怀念军旅生涯的少校，很想重返战场：“如果有了狗牌和头盔，我就又成为一名士兵了，那么就要找别人来干看管物资的活了。”华莱士一听这话，正是得到能力棒的机会啊，只要想办法让少校重新成为战士，也许他就可以将蛋白棒交给自己来看管了。

华莱士开始四下寻找少校需要的狗牌和头盔，阿高的狗牌在门口的伞桶里，用它代替少校的狗牌吧。蜜蜂巢穴的顶盖很像一个头盔，但这些蜜蜂战士们似乎不同意将它拿走。华莱士只好墙边的唱片机上播放一曲“上帝拯救女王”，吸引蜜蜂的注意。趁蜜蜂列队停留在蜜蜂女王的画像前时，华莱士取下了头盔。把狗牌和头盔交给少校后，少校果然要寻找看管物资的接班人，华莱士忙推荐阿高。少校将装满蛋白棒的箱子塞进阿高怀里，便兴冲冲的奔赴战场了。士兵阿高同意了华莱士对蛋白棒的请求，快速增长配方完成三分之一。

华莱士忙碌一番后打算到厨房喝杯茶稍事休息，正要取出茶袋时，那只松鼠贼又从窗台挑了进来，一把抢走了茶袋。“那是我最后一袋强壮茶啊，等等，强壮茶？这不就是我需要的强壮素么？必须拿回茶袋！”华莱士冲出屋子。

那只抢了茶袋的松鼠正蹲在邻居家的大树上，华莱士大喊着要松鼠还给他茶袋，却引起邻居福丽特小姐的不满：“别冲我的诺特先生喊叫，就是那只松鼠，想从他手里要东西，那就找到比茶袋更让他喜欢的东西吧。”诺特先生更喜欢什么呢？烤面包！华莱士从厨房拿出早餐剩下的烤面包，又来到树下。把烤面包扔向诺特先生后，这松鼠果然为了接面包扔下了茶袋。华莱士伸手去拿落下的茶袋，却产生了一些偏差，茶


少校要冲上战场


茶袋掉在福丽特小姐的胸前


为盖博利太太挑选词语


福丽特小姐弯腰闻花香

袋刚好掉到福丽特小姐的胸前……华莱士只能想办法让福丽特小姐弯腰，于是建议她趴下来闻闻花香，可福丽特小姐说只有紫罗兰才能让她有闻的兴趣。


控制嗅探者3000


巨型雏菊长成


战争开始

华莱士来到广场，有一盆紫罗兰正开花，就在报摊的二楼窗台上。华莱士向报摊的主人盖博利太太询问花的事，引来盖博利太太与她的丈夫的争吵。当盖博利先生生气的关上窗户时，一盆花被震落到地上，可惜不是那盆紫罗兰。华莱士为了得到紫罗兰，只好再想办法让盖博利先生再关一次窗户。盖博利先生已经对粗鲁的辱骂免疫了，盖博利太太请华莱士帮忙找一些新词来对付丈夫。华莱士选取的“温柔、绅士”这类词果然有效，盖博利先生再次大喊着关上窗户，震下了那盆紫罗兰。

华莱士拿着紫罗兰回到家里，把花放在邻居家的花园。福莱特小姐看到开放的紫罗兰，便弯腰去闻，胸口的茶袋也就掉了下来，华莱士这回没有失误，牢牢的抓起茶袋放入口袋。

这下三种配料只差能量块了，华莱士记起他的最后一块能量电池用在了“嗅探者3000”身上，而这个机械鼠现在正在蹲大狱。华莱士来到警察局，警察迪宾斯正在巡逻，要求释放嗅探者3000的请愿书帖子警察局大门旁。华莱士向警官询问是否可以释放3000，警官要求对犯人进行现场询问，犯人态度良好才可以释放。但是嗅探者3000只是用来寻找奶酪的机器，对警官的问话根本没有反应。

华莱士从家里找了嗅探者3000的控制器，并从卧室拿到一块蓝纹干酪，


混合三原料



完成50加仑蜂蜜

又从帕尼尔先生那要了一块温斯利代干酪。回到警察局，趁迪宾斯警官不注意，华莱士把蓝纹干酪放在他的帽子里。然后华莱士绕到牢房后窗，将温斯利代干酪扔到牢房的床下。华莱士再次请警官对犯人进行问话，这次要趴在后窗处控制局面。当警官让犯人面对自己时，将控制器转到蓝纹干酪处，嗅探者3000便移动到警官面前；当警官询问犯人是否为犯下的罪行后悔时，将遥控器转到温斯利代干酪，嗅探者3000便将头伸到床下，一副羞愧的摸样。当警官最后问到犯人还会不会干坏事时，华莱士将遥控器转到鹿特丹，嗅探者3000便摇起了脑袋。犯人改过自新的态度，让警官同意将它释放，华莱士也终于得到了最后一种配料。

华莱士回到家中，将三样配料扔进搅拌机，配成了快速增长剂。这些粉红色的液体效力惊人，雏菊长成了房子那么高。华莱士采下巨花，全都喂给了蜜蜂，解决了帕尼尔先生需要的50加仑蜂蜜。这下华莱士有钱付那些剩下的账单了。


击败花园的大蜜蜂



帕尼尔先生被城里的蜜蜂困住

与蜜蜂开战

正在有了钱的华莱士和阿高商量度假的地方时，少校又一次高喊着“空袭警报”冲进屋里。窗外飞过一群超级大蜜蜂，邻居福丽特小姐被吓到了树上，少校征用了华莱士的餐厅作为战斗基地，用屋里的燕麦粥发射器作为武器，并让士兵阿高做他的助手，配合他射击。

花园里共有三只蜜蜂，几轮射击之后，阿高发现仅仅将蜜蜂击落还不够，它们总能再次飞起，必须想个困住他们办法。阿高观察了三只蜜蜂的路线，一只在前门附近，射击一下门旁边的仓库门，机械裤子跑了出来，当蜜蜂在裤子上空时，将它击落，正好掉在裤子里，再射击一下裤子，这只蜜蜂就被裤子装着困住了仓库。还有一只蜜蜂在垃圾箱



将蜜蜂赶到凉棚下


地下室成为蜜蜂的乐园

附近，旁边就是被吓得跳上树的福丽特小姐。先把垃圾箱的盖子射掉，等蜜蜂停在垃圾箱上面，将它射落在垃圾箱里。然后射击诺特先生的房子，等诺特先生跳到福莱特小姐身上后，再射击诺特先生，它便会跳下树踩在篱笆的木板一端，刚好将垃圾箱的盖 子弹起，盖在装着蜜蜂的垃圾箱上。最后一只蜜蜂在翻转池塘附近，阿高从华莱士的卧室取来网球拍，装在池塘边空着手的小矮人上。当蜜蜂在池塘上方时，将它射落，再射击拿着网球拍的矮人，矮人转了一圈，啪的把蜜蜂打进另一边的树洞。

花园的蜜蜂都解决了，阿高该去看看华莱士的情况了。华莱士正在厨房给警官打电话，警官说现在整个城市已经被大蜜蜂占领了，华莱士必须此次事件负责，解决掉这些失控的蜜蜂。华莱士挂上电话，去地下室的蜂巢一探究竟。砰砰　一阵响后，华莱士逃回厨房，身上只剩下了内衣。看来蜜蜂太凶猛

了，华莱士完全不是对手。这时电话铃响起，华莱士用接电话作为借口，让阿高代替他负责解决城里的蜜蜂。

阿高来到广场，看到帕尼尔先生被大蜜蜂堵在店里。摇摇旁边排水管，蜜蜂被棚上落下的水赶到了报摊遮阳棚下，可盖博利太太会将它们赶回到帕尼尔先生的店门口。得想个法子让盖博利太太离开，阿高想起家里的电话录音中，有一段盖博利先生道歉的话。把这段录音放给盖博利太太听，盖博利太太以为这是丈夫对自己态度的转变，立刻停业，冲上楼去亲吻丈夫。阿高再次用水将蜜蜂们赶到报摊棚下，并用家里的定时平底锅将棚关闭。城里的蜜蜂终于解决了，帕尼尔先生得到了自由。

完成任务的阿高回到家里，福丽特小姐还在树上呼救，让阿高把写有“SOS”的字条交给华莱士。厨房中的华莱士收到字条，再次冲出房门。但是蜜蜂的袭击，使华莱士再次无功而返，阿高还要继续解决家中的蜜蜂。

卧室里有只蜜蜂正在华莱士的床上呼呼大睡，唱片机里播放着悠扬的催眠曲。而地下室已经成为了蜜蜂的乐园，无数的蜜蜂随着唱片中的旋律翩翩起舞。阿高想到，也许可以利用音乐催眠这些蜜蜂。但要拿到唱片，首先要解决卧式那只蜜蜂。阿高来到餐厅，拉下门边的“起床”杆，床上的蜜蜂直接翻落入饭厅，撞在墙上。阿高拿到卧式的催眠唱片，再次回到地下室，但蜜蜂的围攻让他不能接近唱片机。嗅探者3000也在地下室里，那只机械鼠浑身铁皮，应该不怕蜜蜂的袭击，也许可以利用他达到目的。阿高从华莱士剩下的衣物中找到嗅探者3000控制器，又从食品店和警察局找到两块干酪，一块留在身上，一块从天窗扔到地下室的唱片机旁。来到地下室入口，阿高用在控制器将嗅探者3000召到自己身边，钻入其中，再用控制器，让嗅探者3000带着自己来到唱片机处。迅速将催眠曲换上，地下室的蜜蜂们都沉沉睡去。


华莱士只剩下内衣


阿高进入3000


解决卧室的蜜蜂


蜜蜂听着催眠曲睡去


华莱士成为邻居的英雄


阿高救下主人

阿高将好消息告诉厨房的华莱士，华莱士想起福丽特小姐还在树上等着他营救。正当华莱士沉浸在成为英雄的喜悦中时，巨大的蜂后从空中俯冲下来，抓住了华莱士，并把他带上了天空。阿高忙发动运送蜂蜜的货车，一路追了过去。

超级蜂后

阿高车上打开手套箱拿出摇杆，再打开天窗，将车子换到自动驾驶档，然后从天窗爬到车外。用摇杆升起车顶的梯子，就可以从蜂后手中抢回华莱士。在梯子就要升到足够的高度时，货车横穿过路上的养鸡场。离开鸡场后，被撞弯的梯子只剩下一半的高度，这样阿高就无法直接夺回华莱士了。

在穿越养鸡场时，一只鸡被雨刷夹在留在车前的玻璃上。阿高启动雨刷，放走了这只鸡，拿到它留在雨刷上的鸡毛。阿高再次爬上车顶，站在弯曲的梯子上，用鸡毛胳肢蜂后。蜂后忍不住痒痒，扔下了华莱士。华莱士安全回到车里，但阿高留在了车顶上。



蜂后没有放弃猎物，一直追着车子进了隧道。车顶的阿高设图用蜂蜜龙头射击蜂后，但这些蜂蜜对蜂后无法造成伤害。车里的华莱士将身上剩下“快速增长剂”倒入车上的蜂蜜中，然后打开车上的收音机，换到笑话频道。听了笑话的蜂后咧开嘴“哈哈”大笑，阿高趁机将加了增长剂的蜂蜜射入她的口中。蜂后再次变大，在华莱士和阿高的货车离开隧道后，她卡在了隧道出口。



与蜂后在隧道中决战


华莱士的缩小药起了作用


战斗胜利

安全回到家中的华莱士，要研究一种可以缩小的药物，使蜜蜂们恢复正常。药物取得了成功，可他试验的对象是他自己……



本集客串：普奇呜和丁奇喂（Poodgie-Woo and Tinkie-Wee）

福丽特小姐新养的两只小狗。由于体形娇小、样貌可爱，这两只狗深受福丽特小姐的喜爱。但是这两只小狗本性并不温顺，除了主人福丽特小姐外，它们对其他人都很粗鲁。要是谁碰了它们的嚼嚼棒，后果更是不堪设想。



地下室海滩

去黑泽海滩度假，是华莱士和阿高早就计划好的。一大早，阿高就戴上太阳镜，拿上心爱的海龟小皮船，准备出发。可开门一看，外面雷声隆隆，大雨瓢泼。阿高还没来得及失望，就听到地下室传来华莱士的呼救声。

地下室几乎被雨水淹没了，华莱士想要堵住漏水的管道，却把手指卡在了洞里。阿高把扳手递给华莱士，让他修理管道，可华莱士这笨蛋却不小心用扳手碰到了墙上插座。电流的火花引燃了桌上的火箭燃料罐，罐子喷着火在地下室撞来撞去。地下室水越来越多，撞坏的插座又将电流加入水中，华莱士和阿高被困在这里。

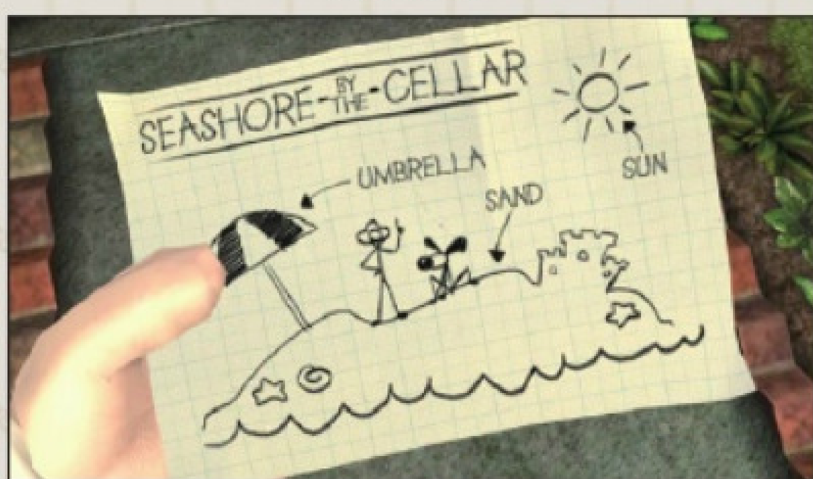

阿高整装待发去度假

还好有可爱的绝缘橡胶海龟船，阿高打算划船到开关处切断整个电源。可是电源附近水流湍急，很难接近。阿高找到角落里的燃料罐，再次用电源引燃它，那强大的冲力，将阿高推向开关，终于解决了电的麻烦。

这样恶劣的天气，使海边度假计划泡汤了。华莱士心有不甘，看着被水淹没的地下室，他突发奇想：既然我们不能去海滩了，那不如把海滩搬到家里来吧。

华莱士的“地下室海滩”计划图出炉，整个计划其实只需要三样东西：沙滩伞、沙子和阳光。华莱士正要出院门开始为计划忙碌时，一个男人经过门前，手里还拿着一把沙滩伞！这个叫邓肯的男人是来接邻居福丽特小姐的，他们也有去海滩度假的计划。华莱士需要这把沙滩伞，于是向两人开口。福丽特小姐倒是很乐意把伞借给华莱士，她认为这样打雷下雨的天气实在不适合去海滩。但邓肯先生认为现在根本听不到雷声，天气就要转好了，不应该放弃这次约会。看来在两人争执下，华莱士是没有办法借到伞的，只有等雷声让两人达成一致了。


火箭发射



地下室海滩计划

华莱士接着来到广场，看见克拉姆少校正和迪宾斯警官争执着什么，而在少校的车上，装满了沙袋。原来少校想要把沙袋堆在广场，以防将要到来的洪水，警官认为不会有什么洪水，因此不许少校卸沙子。华莱士忙凑过去，请求将沙子倒在自己家。俩人都同意这个请求，可又谁也不放弃命令权，只好让华莱士裁决。华莱士谁也不好得罪，只好指着墙上两个大厨合作的海报说：“团结力量大！”少校和警官握手言和，成为统一命令小组，一致决定要将沙子倒在华莱士家。但是少校为了防止间谍活动，还需要华莱士出示一张订货单，华莱士打算去帕尼尔先生的商店碰碰运气。


带着沙滩伞的男人


现在听不到雷声

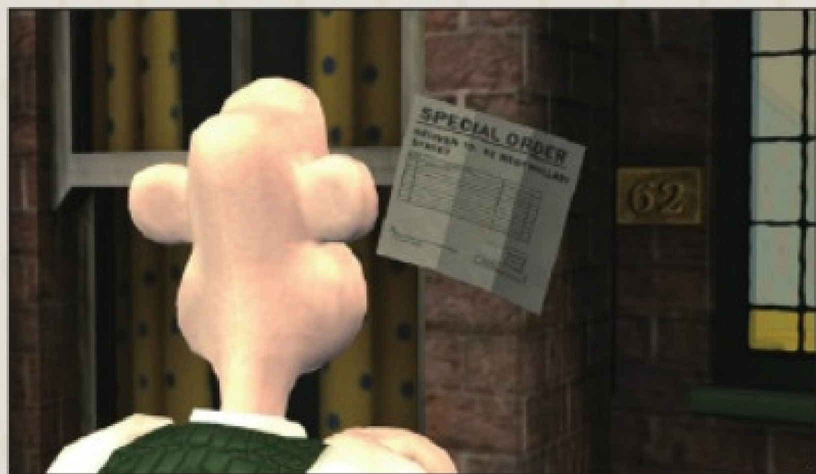


一大车的沙袋

帕尼尔先生店门口，放着一盏超大瓦数的探照灯，如阳光般温暖炽烈，华莱士的地下室海滩正这需要这样的“太阳”。帕尼尔先生说夏日烧烤大会还要用到这盏灯，除非暴风雨的天气让大会不能举办。华莱士从报摊找来天气预报，告诉帕尼尔先生未来的几天都有暴风雨。办不成烧烤大会的帕尼尔先生只好把灯借给了华莱士。华莱士还注意到帕尼尔先生新进了一大批奶酪，看着这最爱的食物，肚子忍不住打起鼓来，如同阵阵雷声一般。帕尼尔先生忙安慰华莱士，因为华莱士是商店会员，他的奶酪已经送到家里去了。

华莱士回到家，果然几箱奶酪已经放在了门口，还附有一张订货单。闻


高瓦数探照灯


门口的奶酪订货单

着这些新鲜奶酪的香味，华莱士的肚子再次不争气地响起。隔壁的福丽特小姐和邓肯先生显然也听到这巨大的响声，只是他们把这声音当成了远处的雷声，两人的海滩计划彻底取消。这下华莱士如愿以偿地拿到了沙滩伞，就只差少校那一车沙子了，不知道奶酪店的这张订货单能不能蒙混过关。还好少校只在乎有没有单子，而根本不在乎订的是什么货，很快沙袋就卸在了华莱士的院子里。这样，“地下室海滩”计划中所需的东西就全部备齐了。



100%满意

建成的地下室海滩像模像样，在这样糟糕的天气下，不失为一个最佳的度假之地。华莱士认为这样的福利不能独享，应该把城里的居民都邀请过来。当然，他们得付钱。

“袋鼠西街水上世界”正式营业，城里的男女老少都前来享受假日，但这些顾客们似乎并不太满意这里的服务。为水上世界花光所有钱的华莱士，决不能让顾客们因为不满意而要求退款，于是他开始了解每个顾客的需求和想法。幸运的是，邓肯先生、福丽特小姐和少校都还满意这里度过的时光，不幸的是，帕尼尔先生因为自己的沙子城堡总被邓肯先生破坏而不满，太太因为邓肯先生对自己的不尊重而哭泣，更不幸的是，迪宾斯警官被福丽特小姐带来的两只小狗——普奇呜和丁奇喂，闹得心神不定。警官给福丽特小姐开出了警告单，如果她不能解决这个问题，警官就要下令关闭这个水上世界。


水上世界开门营业

华莱士向福丽特小姐说明的情况，可福丽特小姐肯本不相信自己乖巧的小狗会干坏事，要跟着华莱士到客厅看看究竟。两只小狗真是狡猾，一看到主人出现，立刻成为乖巧讨喜的样子，而只要主人一离开，就又继续凶狠的冲着警官吼叫。想要让福丽特小姐管教小狗，就得想办法让她让亲眼看到那两只小狗的粗鲁行为。华莱士发现福丽特小姐对时尚杂志上新装扮很感兴趣，于是从照相背景画上找来希腊蓝白条旗，又从卧室拿来太阳眼镜。福丽特小姐按时尚杂志上的照片，戴上太阳镜，扎上蓝白条纹头巾，整个人完全变了一个样子。这个全新的福丽特小姐，果然骗过了两只小狗，即使她站着面前，小狗还是照样对警官叫个不停。福丽特小姐看到眼前的景象大吃一惊，自己温顺的狗宝贝一定被这里什么事情吓到了，于是带着它们离开了客厅。没有了普奇呜和丁奇喂的骚扰，迪宾斯警官感动非常满意。


盖博利太太与邓肯先生对决


认不出主人的笨蛋


少校讲述战斗故事

解决了最大的麻烦后，华莱士该去看看哭泣的盖博利太太了。原来邓肯先生每次从楼上乘水滑梯经过餐厅时，都会用喊出很难听的称呼，这让盖博利太太感到十分沮丧。华莱士面对盖博利太太的疑问，用桌上现成的物品给出答案。华莱士的“比喻”和“提醒”大大的鼓励了盖博利太太，当邓肯先生再次出现，试图喊出那难听的称呼时，盖博利太太毫不犹豫的反击了。邓肯先生的哑口无言，让盖博利太太非常满意。

现在不满意的顾客只剩下帕尼尔先生了，必须阻止邓肯先生再次踩坏帕尼尔先生的沙堡。华莱士发现邓肯先生每次毁掉的，都是沙堡中的杂货塔。只要为这座塔找到一些保护，就应该可以避免破坏再次发生。华莱士找到阿高的毛线团、海鸟的鸣叫和一杯热茶，为克拉姆少校营造出一片回忆的场景，少校在讲完一个惊心动魄的战争故事后，便沉沉睡去。华莱士趁机偷走少校的玩具兵，来到帕尼尔先生的沙堡前。把玩具兵放在杂货塔上，当邓肯先生再次抬腿踩下时，玩具兵的刀便刺上了他的脚底。邓肯先生疼得嗷嗷大叫，帕尼尔先生却因为保住了自己的沙堡而十分开心。水上世界的顾客们全都带上了笑脸，这时一直忙忙碌碌的阿高也已经备好了晚餐。


破坏者被扎疼了脚


齐聚一堂准备晚餐



恶狗

水上世界主人客人齐聚一堂，准备享受一顿美妙的晚餐。在华莱士致祝酒词的时候，突然停电了，屋子里漆黑一片。还好只过了几秒钟电力就恢复了，光明再次回到屋内。只是大家吃惊的发现，邓肯先生消失不见了。每个人都惊慌失措，只有阿高保持冷静认真观察。阿高发现在邓肯先生座位旁边有一些足迹，跟随着这些足迹，阿高一路来到地下室，看到了普奇呜和丁奇喂这两只小狗。沙滩上的黄色的桶下，传来阵阵呼救声。阿高挖出被埋在沙子里的邓肯先

生，和他一同回到了餐厅。虽然邓肯先生找到了，但迪宾斯警察认为还是要弄清事情的真相，找出带走邓肯先生的犯人。而在场的每个人都是嫌疑人，抓到犯人之前任何人不准离开。


被埋起来的邓肯先生


神秘事件解决装置


找回邓肯先生的记忆

除了少校执意认为犯人是从南方海上来的间谍，其他人根本没有一点头绪。华莱士建议使用他新发明的“神秘事件解决器”，迪宾斯警官表示同意。但是这个新发明似乎并没有什么用，华莱士不得已只好求助于阿高。阿高对两只小狗的指认，引得众人哄堂大笑。迪宾斯警官严肃地指出：要确认犯人，动机、武器和证人三个要素缺一不可。华莱士的解决器一点忙也帮不上，只能由阿高代劳。

阿高先去和受害者邓肯先生交谈，看看当事人对案件还记得些什么。可是邓肯先生大概因为惊吓过度，记忆出现了缺失，他只记得当时在楼上的卧室，在准备乘滑梯时，有两只小狗冲他吼叫，于是他就把小狗的嚼嚼棒抢走了。之后传来一些声音……什么声音呢？邓肯完全记不得了。阿高在附近寻找会发出声响的东西，只有两个矮人的木偶剧小舞台。也许邓肯先生说的就是这声音？拉下扳手试试看。果然，邓肯先生被这熟悉的声音唤醒了一些记忆，他抢了小狗的嚼嚼棒后，把两只狗也扔进了水滑梯，然后自己就去客厅的留影板那照了一张照片。再然后……邓肯先生又想不起来了。阿高只好去客厅，看看邓肯先生留下的照片里有没有什么线索。照片里的邓肯先生拿着一个硕大的棉花糖，于是阿高带着棉花糖来到邓肯先生身边。棉花糖奏效了，邓肯先生又记起照完照片后，就听见了晚饭的锣声。在饭厅遇到心爱的福丽特小姐，她闻起来棒极了，那种味道，那种味道……邓肯先生的记忆又断了。阿高想起当时的情景，邓肯先生所说的味道，应该来自于福丽特小姐发间的鲜花。于是阿高从窗户跳进院子，采来福丽特小姐家种的花。邓肯先生闻到熟悉的味道，终于想起来事件的关键部分，他是被敲锣的锤子击中了头，凶器就是那个锤子！

这时普奇呜和丁奇喂满不在乎地从楼上下来，嘴里正叼着那确认了是凶器的锤子。阿高一路跟踪，发现它们把锤子藏在了棉花糖机里。锤子做成的棉花糖，被帕尼尔先生紧紧地攥在手中。帕尼尔先生还没从刚才的事件中缓过神来，必须拿着棉花糖才能获得一点点安全感。阿高没能从帕尼尔先生手中要来锤子，只好请出迪宾斯警官。警官的询问让帕尼尔先生胆战心惊，语无伦次。阿高趁机拿走了他的棉花糖，得到了凶器。

接下来阿高还要找到证人。之前少校说过他看到了犯人，但这间谍的观点实在让人摸不着头脑，请迪宾斯警官再详细的询问一番吧。根据少校的进一步描述，警官画出了犯人的画像，那是两个戴着水手帽、黑框眼镜和海锚领巾的小个子。阿高看着少校拿出的其中一顶水手帽，马上明白了其中的奥秘，这是福丽特小姐“打造时尚小狗”的用具。阿高从报摊上拿来最新时尚杂志，告诉福丽特小姐用深色黑边眼镜，再加上海员帽和领巾，就可以把普奇呜和丁奇喂打扮成最新潮的小狗了。福丽特小姐果然按照阿高的意思打扮了两只小狗，普奇呜和丁奇喂现在看起来就和少校描述的犯人一模一样。


小狗时尚台


伪装的阿高


犯人的动机


装扮好的小狗与画像很接近

最后，还要让警官明白动机。嚼嚼棒就是这一事件发生的根本原因，阿高必须拿到这个有利的证据。可是这嚼嚼棒是普奇呜和丁奇喂的宝贝，要抢过来可不是一件容易的事。阿高悄悄来到卧室，伪装成展示板的样子。两只小狗叼着嚼嚼棒从客厅回到床上，并没有发现阿高。趁小狗们不注意，阿高伸手按下了滑梯启动按钮。两只小狗还没反应过来，就掉入水滑梯中，而他们的嚼嚼棒则被床垫上凸起的弹簧留了下来。

阿高拿着嚼嚼棒回到餐厅，案子真相大白。普奇呜和丁奇喂根本不在乎众人的指责，一心只想要拿回嚼嚼棒。两只小狗同时扑向手握嚼嚼棒的华莱士，“三人”带着嚼嚼棒一同滚入滑梯，向地下室滑去。


漩涡

阿高来到地下室，看到水中出现了一个巨大漩涡，翻转的沙滩伞载着华莱士和两条狗漂浮在水中。两只小狗为了伞柄上的嚼嚼棒不停地跳着叫着，使得伞不停的摇来晃去。

为了营救华莱士，阿高坐上海龟船进入水中。一直晃动的伞，让阿高无能

为力，要想办法使小狗们安静下来。阿高捞起水中的一桶海星，拿出一个海星扔向小矮人舞台的开关。演出的声音吸引了小狗们的注意，伞终于暂时平稳了一些，阿高再趁机用海星击落伞柄上的嚼嚼棒。看着心爱的棒子落入水中，两只小狗毫不犹豫地跟着跳了下去，连同嚼嚼棒一起被卷进了漩涡，直到从警察局监狱的马桶里冲出。


华莱士被扑入水滑梯

没有小狗捣乱，阿高跳上了沙滩伞，看到解决器的头盔被华莱士一同带了下来，现在正嗞嗞冒着火花。阿高决定再来一次火箭发射，他拿到火箭燃料罐，准备在头盔的火花处点燃。这个危险举动吓坏了华莱士，伸手去抢罐子。于是两人抱着点燃的火箭燃料罐，一起冲出水域，回到了沙滩。


阿高享受片刻宁静

大水退去、人群散去的沙滩一片狼藉，但我们的英雄阿高终于得到了一点属于自己的时间，得以在沙滩上真正的享受假期。



本集客串：蒙蒂·马奏（Monty Muzzle）

马奏先生是来到袋鼠西街的陌生人。他是个衣着得体、态度优雅，彬彬有礼的绅士，似乎还是一个心地善良的慈善家，这次来到袋鼠西街，是为了流浪狗的事业。Muzzle原意为动物口套、钳制。





冰激凌机

前几日的暴雨毁掉了城里小狗们的家，使很多小狗流浪街头。为了拯救这些小狗，城里的居民打算募捐一些善款，重新建造狗舍。热心的华莱士为了这次慈善活动，把货车改造成了"万能冰激凌制造机"。车内装满了冰激凌，能根据客人的需要，制作出各种口味的冰激凌。

地下室里，华莱士和阿高正在完成新车最后的一点工作，突然三只流浪狗冲了进来，对新车进行了毁灭性的破坏。一只狗叼走了搅拌用的黄金把手，另一只狗叼走了车里的操作杆，还有一只狗则咬着轮胎不松口，这些东西都是万能冰激凌机不能缺少的。华莱士忙着修理车上的添料器，就派阿高去对付他的狗伙伴们，毕竟是同类嘛。

有两只小狗还留在地下室里，这只咬着轮胎的小狗叫阿抖，是个敏感的家伙，咬着轮胎是因为他过于紧张。阿高拿起兔子玩偶交给阿抖，和轮胎相比，阿抖显然更喜欢这只兔子。有了兔子陪伴，阿抖恢复平静，离开了轮胎。

那只抢走黄金把手的小狗叫阿偷，喜欢收集所有金黄色的东西，什么都不放过。但阿偷有个致命的弱点，一听到大的声响就会晕过去。阿高利用他的这个弱点，拿到了把手，为了防止再次被他偷走，阿高还将把手涂成了蓝色。

还有一只不见的小狗叫阿挖，他把一切棍状物都当成骨头。阿挖有很强的刨坑能力，每次得到"骨头"，都会挖个洞藏起来。阿挖这次把操作杆当成了骨头，从华莱士的院子里一直挖到了邻居家，把福丽特小姐的花园弄得一团糟。阿高从杂志上看到，对付因饥饿而挖坑的小狗，最好的办法就是给他食物。看来要拿回操作杆，必须找些食物来才行。


有了兔子陪伴的阿抖


阿偷只对金黄色的东西感兴趣


因为饥饿而掘洞的阿挖

阿高走出院子，看到了坐在车站长椅上吃饼干的克拉姆少校。少校说自己一会要参加吃馅饼大赛，并非常有信心夺得冠军。真奇怪，快要比赛的少校，为什么现在还要吃占肚子的饼干呢？不解的阿高看到广场的大赛报名单时才恍然大悟，原来报名参加吃馅饼大赛的只有少校一个人……阿高拿着报名单邀请盖博利太太参赛，盖博利太太欣然同意，签上了名字。少校看到有了竞争对手，立刻认真起来，扔下饼干就去准备比赛了。阿高用少校剩下的饼干，成功勾引到阿挖，拿回了操作杆。

阿高将找回来的零件重新安装到冰激凌车上，华莱士也修理好了加料器，一切准备就绪，就等着活动开始了。这时，敲门声响起，一个陌生人站着门前。"我是蒙蒂·马奏，救助小狗慈善募

捐活动的发起人。”这名男子自我介绍道，“这次活动筹到的钱，都会用来建造狗狗的新居。如果你关心狗狗们的生活，就请带上多多的钱来参加吧。”华莱士很乐意参加，还承诺会开着新制成


马奏先生出现


巨大的马奏气球


孤零零的兔子

的冰激凌车去帮忙。两人正在交谈，三只流浪狗从地下室跑了出来，马奏先生很高兴见到他们："如果您允许的话，请让我带走这些可怜的小东西吧，他们对我的慈善事业将是很大的帮助。"既然是为小狗们做事，华莱士和阿高没有道理反对。阿偷、阿挖和带着兔子玩偶的阿抖，就跟着新主人离开了。



募捐现场

募捐活动热热闹闹的开始了，现场有各种各样的游乐项目，场中一个巨大的气球异常引人注目，那是主办人马奏先生脑袋的样子。在马奏先生致上了热情洋溢的开幕词后，市民们便四散寻找自己喜欢的游戏去了。阿高突然发现那只送给阿抖的兔子玩偶孤零零的坐在地上，阿抖哪去了？怎么把兔子留下了？阿高拿起玩偶，看到它的身下还压着一张残破的广告单，单子上“救狗”两个字被划上了红圈。这是阿抖留下的么？莫非发生了什么事情？想要弄个明白，就得找到广告单其他的部分。

邓肯先生站在“命运曲奇”旁边，正在一张纸上写写划划。阿高看出那张纸是广告单的一部分，便上前询问。原来邓肯先生嫉妒福丽特小姐对马奏先生的崇拜，打算写一首诗来赢取芳心。只是诗的最后一句却怎么也想不出来“你勇敢无畏，你俏丽挺拔……后面接什么好呢？”阿高钻到命运曲奇机幕后，代替原来选词的母鸡，将“还有如同金子般的发丝”这句话送给邓肯先生。邓肯先生很满意这句结尾，立刻跑到福丽特小姐面前朗诵了这首诗。福丽特小姐很高兴有人注意到了她的头发，开心的和邓肯先生一同喝茶去了。阿高得到邓肯先生留下的那张纸片，这部分的广告单上“救命”一词上画着红圈，事情似乎很严重。

场地另一边，帕尼尔先生正在玩“有多少泡泡糖”的游戏，牌子上说猜对数字就能赢到大奖。阿高注意到，帕尼尔先生计算用的纸，也是广告单的一部分。要拿到这张纸，只能等帕尼尔先生猜出这个数字。阿高翻了翻场外的垃圾桶，找到了泡泡糖的包装袋。满袋的泡泡糖是300颗，袋子里还剩下了7颗，那么罐子里装着的就是293颗！阿高把结果告诉帕尼尔先生，帮他赢得了竞猜。没想到马奏先生提供的“大奖”只是一颗泡泡糖，帕尼尔先生显然有些失望。阿高看看这部分的广告单，“里面”一词划着红圈，里面？什么里面呢？只差最后关键的一部分了。

阿高四下寻找，终于在演讲台上发现了这最后一部分广告单。但是马奏先生似乎很不欢迎阿高，把他轰下了台子，说只有他本人和馅饼大赛的主持人才能站在那里。看来阿高只有成为主持人，才有机会得到那张纸，而要成为主持人，就得做出让马奏先生满意的馅饼。完全不了解马奏先生的阿高，要想办法得知马奏先生的口味喜好才行，也许看看马奏先生的幻灯片会有帮助。

这些幻灯片讲述了马奏先生从小到大的生活，和他怎样成为一个小狗救助者的经历。阿高发现，马奏先生小时



有多少泡泡糖？


命运曲奇

候很喜欢吃炸薯条和鱼，这个口味的馅饼他也应该会喜欢吧。炸薯条的味道很容易达成，一个过了油的土豆馅饼就可以，但是鱼的味道要怎么加入呢？阿高观察了桌子上别人做好的馅饼，发现有些馅饼上搭配着冰激凌。对，鱼的味道就用冰激凌来完成吧，虽然鱼味冰激凌听起来有些奇怪，但和馅饼配在一起，可能正是马奏先生的最爱啊。

“你比鸡聪明吗”游戏的奖品正是一条鱼，赢了这个“XO棋”比赛就有鱼去做冰激凌了。但阿高苦战几局，却怎么也赢不了，看来这只鸡是个高手，必须用些不光彩的手段了。阿高摸出盖博利先生用来喂鸟的饲料，引诱贪吃的鸡。在饲料的引诱下，鸡不断下出错误的棋，让阿高赢得了奖品鱼。


邓肯先生的诗征服了福丽特小姐



阿高主持吃馅饼大赛

阿高将做好的鱼味冰激凌盖在油炸土豆馅饼上，请马奏先生品尝。马奏先生果然爱死了这个味道，宣布阿高成为馅饼大赛的主持人。阿高如愿站上了演讲台，拿走了最后一部分广告单。没有了演讲稿的马奏先生，发言漏洞百出，台下议论纷纷。还好比赛即将开始，大家的注意力都放在了比赛上，主持阿高一声枪响，吃馅饼比赛开始了。阿高赶忙抽空看看这最后一张纸，这部分单子上红线圈住了活动现场中心的马奏气球。所有的碎片拼在一起，阿高终于明白了整个信息：救救马奏气球里面的狗。

阿高来到马奏气球旁向里面张望，发现了里面的三只小狗。不幸的是，阿高的举动被马奏先生发现了。阿高被马奏先生抓住，关在了气球内部，和阿偷一间牢房。原来马奏先生根本不喜欢狗，他不只让这些狗为他工作，还用它们的名义来骗取市民的

钱。

阿高看到马奏先生手里金黄色的大钥匙，想到了逃出去的办法。他拿出主持人时得到的发令枪，砰的一声，吓晕了牢房里的阿偷，又用杯子击打铁栏，引来了看门的马奏先生。马奏先生看到一条狗倒在地上，就拿出钥匙开门查看，等他抓起阿偷时，阿偷已经醒了过来。马奏先生离开后，那把金黄的钥匙果然被阿偷叼在了口中。阿高用钥匙打开牢门，又悄悄摸到看门鸡的上层，用饲料阻止它向门外的马奏先生报信。

阿抖被关在另一间牢房，阿高的钥匙打不开这把锁，只有靠阿挖的洞帮助阿抖逃出来了。阿挖正在不停的转圈为气球外的“飞机游乐器”提供动力，阿高拿起看起来像“骨头”的扳手吸引阿挖开始挖洞。为了避免让外面的马奏产生怀疑，阿偷接替了阿挖转圈的工作。阿高又找到一个曲奇，扔进阿抖所在的牢房，阿挖在食物的指引下，将洞挖到了牢房。救出阿抖后，阿高还要想办法向市民们报信。但这里只有一个出口，被马奏先生守着，而剩下的出路，只有一个小小的通气孔。体型最小的阿抖，想要从通气孔钻出也并不容易。还好阿高找到了一些润滑油，滑溜溜的阿抖顺利钻出大气球。

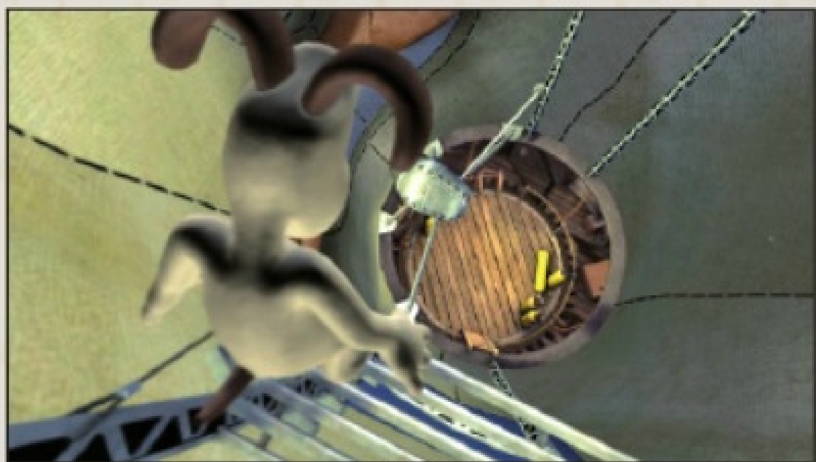


解救

阿抖一出来，就找到了华莱士，拖着他来的马奏气球旁。华莱士看到阿高和其他狗狗都被困住里面，立刻明白了事情的真相。



阿高被关入牢房



气球的高处



将阿抖塞入通气孔

马奏先生是个骗子，必须从他那把狗狗们救出来，华莱士开始和马奏先生交涉。但是现在气球上的飞机游乐器正在运行，原本应该工作的迪宾斯警官正坐在上边，玩得有点乐不思蜀，马奏先生也不愿意打扰了警官的兴致。华莱士只好来到“命运曲奇”机前，拿出一张写着“你忽视的责任就像一条被遗弃的狗”的字条。吃馅饼大赛还在进行，帕尼尔先生正在演讲台上代替阿高主持比赛。把字条交给帕尼尔先生，他就立刻广播出来。警官听到这句话，意识到自己应该回去工作，立刻离开了飞机游乐器。



使少校放弃比赛



少校兴奋的放开了气球

但机器停止后，阿高他们仍然没办法跑出来，只有让机器出现大的缝隙才行。华莱士从马奏那得知，这个机器的负重是有限的，如果超重，机器就会裂开，这正是华莱士想要的结果。少校似乎很喜欢玩飞机游乐器，本来就体积不小的他在吃了这么多馅饼后，应该够分量压垮这机器了吧。华莱士找到少校，他还在进行吃馅饼比赛，在比赛有结果之前，他不会离开赛场。华莱士为了尽快让少校放弃比赛，偷偷将一大摞空的馅饼盘放到盖博利太太旁边。少校看到和对手差距如此之大，完全丧失了斗志，抱着肚子退出了比赛，打算继续去玩飞机游乐器。

少校体重足以毁掉机器，马奏先生坚决不许他乘坐。为了帮助少校登机，华莱士找来一些氢气球，帮助少校骗过了体重计。在飞机上的少校，兴奋的撒开双手，放飞了那些减重的气球。这下机器再也承受不住少校的重量了，中间的铁板裂开一条大缝，阿高和其他狗狗从裂缝中中逃了出来。

在场的市民都看到了这惊人的一幕，马奏先生知道事情败露了，带着所有活动募捐来的钱，溜到他的头型大气球上意图逃走。阿高看到这种情况，一脚踢开了冰激凌车的压缩空气阀门。冰激凌车变为空中飞车，载着华莱士和阿高追赶马奏先生的气球。



追捕

热气球速度很快，冰激凌车始终不能缩小和它的距离。阿高想起口袋里还有一块泡泡糖，便爬上车顶，把它混入搅拌着的冰激凌中。当泡泡糖和冰激凌混为一体时，将混合物射向热气球的螺旋桨，这些粘稠物使螺旋桨的转速降了下来。华莱士和阿高接近了热气球，但这个距离还是不够近，要减轻一些冰激凌车的重量，来提升速度。阿高拿下搅拌机上的把手，用它卸下车的两个轮胎。这样一来，冰激凌车立刻追到了热气球的尾部。

被马奏先生带上了气球的阿抖，看到同伴出现，变得勇敢起来，一口咬住马奏先生装钱的箱子。马奏先生绝不容许阿抖把钱拿走，一把抓住钱箱的另一边。双方谁也拉不过谁，这样拖下去也不是办法。阿高看到气球上还有三只为马奏先生工作的鸡，想到了让马奏先生放手的办法。他掏出一把鸡喜欢的饲料，使劲撒在了马奏身上。看到有吃的，三只鸡一齐扑到马奏身上开始啄食。被鸡啄疼的马奏，松开了抓箱子的手，摔到气球的边缘。阿高操作车里的机械手，将气球上的阿抖和箱子一起抓进车内。华莱士正要开车越过气球，马奏突然一把抓住了车的尾部，增加了重量的冰激凌车，直接撞上了巨大的气球。



阿高从气球中逃出



冰激凌车接近气球

冰激凌车和气球撞得七零八落，几个人和狗都在急剧下降。华莱士和阿抖挂在马奏气球的“大胡子”上，马奏则抱着一罐压缩氮气。唯一可以得救方法，只有用压缩氮气充满“大胡子”，缓解下降的速度。阿高拿起

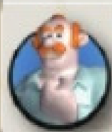
身边的机械手，抓到远处的钱袋。马奏视钱如命，为了钱，他可以放弃一切东西。于是阿高将满满一袋钱扔向转动的螺旋桨，四散的钞票让马奏撒开气罐就去抓钱。阿高拿起氮气罐，凑近华莱士，用气体充满了“大胡子”。华莱士、阿高和阿抖安全落地，马奏则直接掉进了警察局的牢房，陪伴他的是普奇呜和丁奇喂。


马奏与恶狗同居

回到地面的华莱士和阿高成为众人的英雄，福丽特小姐更是为华莱士的壮举痴迷。当福丽特小姐害羞的对华莱士表达仰慕之情时，华莱士正专心的跪在地上寻找丢失的螺母。终于找到这个珍贵的螺母后，华莱士欣喜的向福丽特小姐展示。而他的跪姿和手上的圈状物，却让福丽特小姐以为他在求婚……



“求婚”



撕毁婚约

“昨晚我做了一个噩梦，在梦里我向福丽特小姐求婚了，真是可笑。”华莱士一边吃燕麦早餐一边说到，“看来以后不能吃太多奶酪了。”阿高无奈地向他指指今天的报纸，头条新闻就是华莱士跪在福丽特小姐面前的大照片。华莱士才回想起募捐活动后发生的事，求婚并不是梦，而是可怕的现实。这下华莱士慌了神，该怎么澄清这个误会呢？得和福丽特小姐谈一谈了，也许她根本不愿意嫁呢？华莱士正要动身去邻居家，克拉姆少校出现在门前，说需要“金牌寻物所”帮助。华莱士要和少校谈委托的详情，只好派阿高去邻居家打探，看看有没有办法让福丽特小姐拒绝求婚。



阿高趴在篱笆旁，密切关注邻居家的动静。福丽特小姐正院子迎接普露丹思姑妈的到来。在福丽特小姐用随身携带的喷雾消灭了院子的一株蘑菇后，便进屋和姑妈喝茶聊天去了。隔着窗户，阿高听不清楚俩位女士的对话，于是回家取来华莱士新制成的“窃听器”。“看来华莱士是一个合适结婚的对象。”普露丹思姑妈已经得出结论，“除非……除非他是那个令人恶心的俱乐部成员。我是说‘带刺灌木’俱乐部，我们家族绝不会和那些粗俗的人来往。”福丽特小姐一点也不担心：“放心吧，姑妈。华莱士可不是‘带刺灌木’的类型。”

本集客串：普露丹思姑妈（Aunt Prudence）

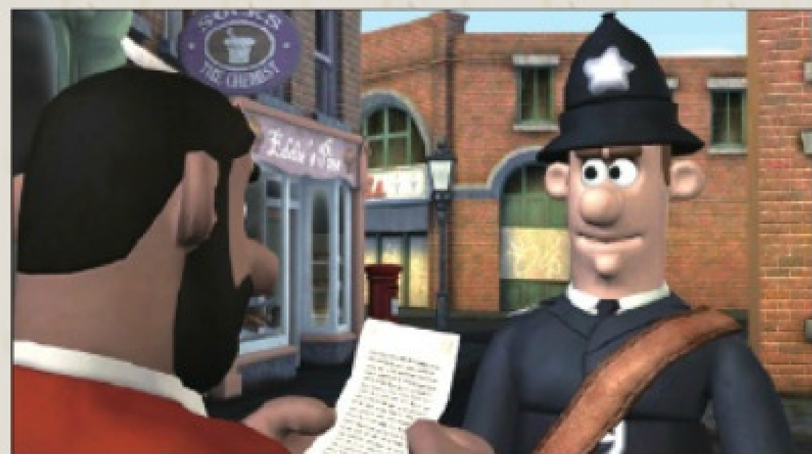
普露丹思小姐（注意，是小姐不是夫人）是福丽特小姐的姑妈，前来为福丽特小姐的婚姻大事出谋划策。普露丹思小姐对所有的男人都没有好感，那些粗野的运动俱乐部成员更让她讨厌。Prudence原意为智慧、见识。



看来要让阻止这门婚事，只有让华莱士成为“带刺灌木”的成员了。华莱士还在餐厅和少校讨论委托的事情，少校似乎想不起来要寻找什么东西了。阿高只好去城里看看有没有什么可以利用的信息。

迪宾斯警官正在送信，有一封给帕尼尔先生信，信封上有“带刺灌木”的标记。帕尼尔先生正是“带刺灌木”的成员，信上说今年轮到他来推荐新会员了。“带刺灌木”是个乡村高尔夫俱乐部，帕尼尔先生认为华莱士本来是个不错的人选，可惜他似乎没有什么运动细胞。迪宾斯警官对“带刺灌木”向往已久，忙暗示帕尼尔先生可以邀请自己入会，请帕尼尔先生好好考虑。这大概是让华莱士成为“带刺灌木”一员最好的机会了，阿高开始行动。


阿高偷听邻居家的对话


帕尼尔先生收到俱乐部来信

首先要破坏帕尼尔先生和警官的关系，让他打消推荐警官的念头。阿高注意到一家餐馆刚刚贴上了封条，原因是迪宾斯警官在这家店里发现了“有害生物”。帕尼尔先生的食品店，也需要来点“有害生物”。阿高第一时间想到的，是福丽特小姐院子里的诺特先生——那只贪吃的松鼠。拿着帕尼尔先生送给华莱士的“超粘坚果奶油”，阿高来到院子的树下。这一大罐含有坚果的奶油放在喂食盘上，果然引出了诺特先生。诺特先生一头扎进奶油罐，阿高忙合上盖子，把诺特先生留在奶油里，然后悄悄把这罐奶油混在商店前的其他奶油罐里。帕尼尔先生


福丽特小姐最害怕的事情发生了

毫不知情的将它搬上了橱窗。

警官再次来到店前，正和帕尼尔先生愉快的谈论关于成为“带刺灌木”成员的事。松鼠诺特先生从奶油桶中跳了出来，正好出现在警官面对的橱窗中。迪宾斯警官一看到这个“有害生物”，强烈的责任感让他抛下帕尼尔先生的友谊，毫不留情地为食品店贴上了关闭令。

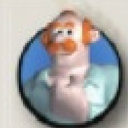

华莱士成为“带刺灌木”的一员


拿出“线索探测器”


伤心的福丽特小姐

帕尼尔先生应该不会推荐这个破坏他生意的警官了，接下来要让华莱士成为“运动健儿”。看到报摊上有帕尼尔先生订阅的高尔夫杂志。阿高计上心来。回到家里剪下报纸上华莱士求婚的照片，再把照片贴在杂志的封面上，用华莱士代替原本的人物。帕尼尔先生看到杂志后，没有发现破绽，相信了华莱士就是今年的高尔夫新秀，决定了“带刺灌木”的新会员。

“带刺灌木”批准了帕尼尔先生的推荐，邮差迪宾斯为华莱士送来了俱乐部寄给新会员的包裹。除了入会通知外，包裹里还有一件带着“带刺灌木”标志的毛背心。完全不了解内幕的华莱士，很高兴能成为俱乐部的会员，立刻穿上了会员背心。这时福丽特小姐兴高采烈地出现在门前：“华莱士，姑妈很赞成我们的婚事！除非……啊哈哈，除非你是，啊哈哈……哦，不！”



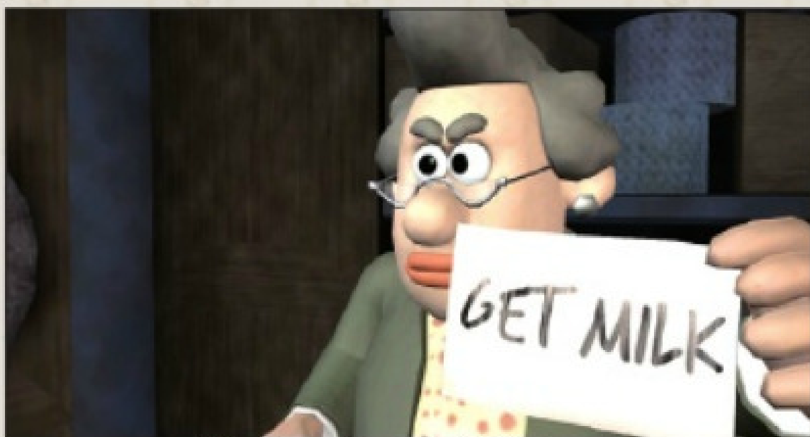
带刺灌木

华莱士正式成为“带刺灌木”乡村高尔夫俱乐部的成员，受到俱乐部成员克拉姆少校、帕尼尔先生和主席邓肯先生的热烈欢迎。而没能成为会员的迪宾斯警官，为俱乐部带来一个毁灭性的消息：根据法律，高尔夫俱乐部必须拥有一个高尔夫球场，如果“带刺灌木”没有球场，那么明天就要关张。“带刺灌木”曾经拥有一份高尔夫球场地契，只是这份契约现在谁找不到了，少校一早去拜访华莱士的“金牌寻物所”正是为了这件事。华莱士主动承担起寻找地契的重任，开始调查。

“带刺灌木”是个有着悠久历史的俱乐部。400年前，福丽特公爵夫人和俱乐部创始人MC米斯凯特领主曾为这块土地展开争夺（这也正是普露丹思姑妈到现在都憎恨俱乐部的原因）。后来，巧匠华特莱士和他的猎犬阿吉受雇与公爵夫人，建立了一套安全装置，将地契藏了起来，直到现在，还没人能找到它。华莱士了解到，地契就在俱乐部的某个地方，打开安全装置需要金、银、瓷三把钥匙，而钥匙的信息也隐藏在房间之中。华莱士拿出“线索探测器”，对屋子里各个角落展开探测，最终在音乐盒下、书架上和邮件格中找到了关于钥匙的三条线索。

银钥匙的谜题看起来比较简单，画着一只狗和一只指向9点的钟表。华莱士尝试着拉响墙上各个定时铃，其中帕尼尔先生身后用于笑话时间的“嘻嘿”铃，将钟表变成了3点。打开钟表盘面，让指针面向陈列架后，华莱士打开架子上的音乐盒。音乐盒里的狗开始随着音乐转起圈，而从盒盖上镜子里看到的钟，刚好是9点。华莱士解决了这一谜题，得到了银钥匙。

剩下两个钥匙的谜题，华莱士在俱乐部中得不到更多的信息了，于是他回到家中求助于阿高，没想到福丽特小姐和普露丹思姑妈正在餐厅中等他。福丽特小姐交给华莱士一本名为“危险分子——高尔夫人的毁灭之路”的小册子，想要改变华莱士的心意，使他结束高尔夫生涯。华莱士翻看小册子，却意外的发现，书中的画和俱乐部里的画极为相似。而金钥匙谜题的关键就是要掌握正确的击球顺序，这本小册子带给华莱士启发。于是华莱士回到俱乐部，拉响“开球”铃，与邓肯先生进行击球游戏。



被奶油粘住嘴的盖博利太太


警官炫耀传说中的握杆法

几次练习后，华莱士发现使用红色的球杆击打，球会偏向左边，使用蓝色的球杆则偏向右边，偏移的角度取决于开球的远近，而黄色的球杆无论远近，都会击向中间。要按照小册子的图画顺序依次击中墙上的5幅画，华莱士就需要正确的选择球杆和发球位。由于要和邓肯先生交替发球，华莱士还需要在邓肯先生击球时，偷偷调换他的球杆。华莱士对谜题的解答是正确的，在最后击中正中间的画后，金钥匙出现了。

3把钥匙中还有最后一把瓷钥匙没有得到，这把钥匙的谜题中提到了“恒河”。华莱士在帕尼尔先生处得知，“恒河”是一种极为秘密和特殊的高尔夫握杆法，俱乐部里没有人会这种手法。想到迪宾斯警官也是一名高尔夫爱好者，华莱士打算找他问问看。迪宾斯


找到密室里的地契


福丽特小姐不愧是“蘑菇杀手”

警官正站在广场练习挥杆，一番交谈之后，华莱士发现，原来警官本人就会这种传说中的秘密握杆法。但警官心存恨意，并不愿意把这种手法教给俱乐部的成员。明学不成只得偷师，华莱士动起歪脑筋。

报摊的盖博利太太被“超粘见过奶油”粘住了嘴，说不出话。华莱士从家取来牛奶，解决了盖博利太太的问题。看着这粘性极大的奶油，让华莱士想到了偷师的方法。华莱士将高尔夫球杆沾上了超粘奶油，再对迪宾斯警官展开激将大法。警官为了证明自己真的会这种传说中的握杆法，接过粘性球杆，表演了“恒河”握杆。这下他厚厚的皮手套就牢牢的粘在了球杆上。华莱士拿着保留着“恒河”握杆法手型的球杆，回到俱乐部。使用这个球杆，华莱士将台球

桌上的所有的红球同时击入袋中，瓷钥匙随即出现。

用3把钥匙打开安全装置，藏着地契的密室出现在众人面前。少校研究地契之后发现，原来俱乐部的高尔夫球场


警官看到有地址的球


为邓肯先生念一段高尔夫笑话

就是现在的袋鼠西街，而最后的第18洞则在袋鼠西街62号——华莱士的家。



第18洞

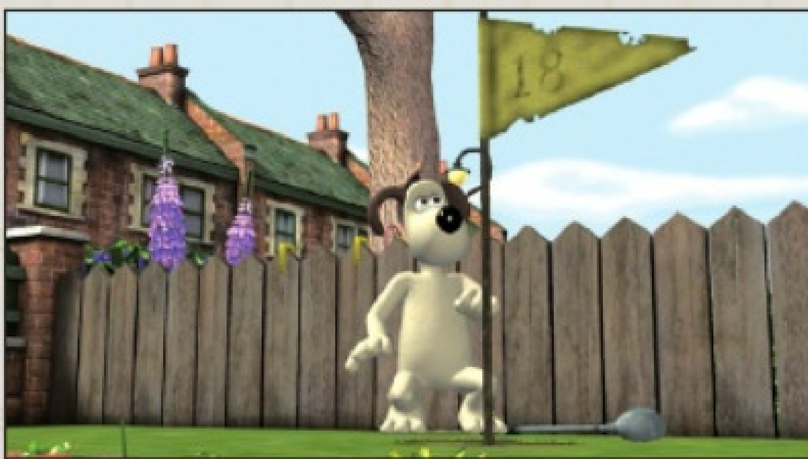
"带刺灌木"俱乐部现任主席邓肯先生要恢复高尔夫球场，这样一来，华莱士的家将被夷为平地。华莱士不得不与邓肯先生展开高尔夫球赛，只有赢得比赛，成为俱乐部的新主席，才能保住自己的房子。比赛进行到最后两洞，华莱士大比分落后。邓肯先生击中广场的17洞后，决定给华莱士一个翻盘的机会："谁能首先完成第18洞，就是胜者。"然后便到华莱士家中寻找第18洞去了。

华莱士留在广场，首先要完成第17洞。一个短推，球应声落入球洞……旁边的下水道中。一旁的阿高跟着华莱士来到下水道，发现这里长满了球形的蘑菇，根本找不到球在哪里。阿高马上想起福丽特小姐，那个在华莱士餐厅中哭泣的"蘑菇杀手"。于是阿高取下比分板上华莱士的名牌，回到家中。帕尼尔先生作为本场的比赛的现场解说，正跟在邓肯先生身旁。阿高向帕尼尔先生举起华莱士的名牌，帕尼尔先生意识到是时候去关注华莱士了。阿高来到餐厅打开收音机，帕尼尔先生果然正在描述华莱士现在的情形。福丽特小姐听到华莱士被困在下水道，顿生怜爱之情，忙跑去探望。福丽特小姐来到下水道，看到满地都是可怕的蘑菇，立刻拿出喷雾狂喷一通。蘑菇基本被消灭了干净，而受了惊吓的福丽特小姐则跟着盖博利太太喝茶去了。阿高趁盖博利太太不在，把报摊前的电扇转动方向，吹向下水道口。华莱士再次使用"恒河"握杆法，将球从下水道口击出。在电扇的帮助下，球终于落入第17洞内。

到了一决胜负的第18洞，可惜华莱士的长球功力实在太差，球无论如何也无法到达第18洞所在的自己家。阿高却发现了一条球的"理想线路"，打开下水道内的喷泉开关后，华莱士击出的球会在喷泉的冲击下落入邮筒。"带刺灌木"寄给华莱士的包裹上还留着地址和邮票，阿高把地址和邮票贴在了华莱士的球上。这样在球落入邮筒后，负责送信的迪宾斯警官就会按地址将球带到华莱士家中了。

现在要比谁先找到第18洞，阿高从广场上捡来的纸条也许能帮上忙。这张纸条为帕尼尔先生所遗落，正是第18洞的位置说明。阿高将纸条与桌上剩下的信息凑齐，明白了找到第18洞的方法，但需要用到俱乐部的官方测量杆。同样在寻找第18洞的邓肯先生，不让阿高拿走测量杆。阿高只得用从俱乐部拿到的笑话书，让帕尼尔先生讲了一个高尔夫笑话。被笑话逗得前仰后合的邓肯先生，完全没有注意到，阿高已经趁机悄悄拿走了测量杆。

根据纸上的提示，阿高在院子里大树西南1杆处找到了第18洞。华莱士只要将球推入洞中，就能赢得比赛。可惜在球即将滚入洞中时，树上的松鼠诺特先生将球抢了过去。阿高用从下水道捡来的蘑菇换回了球，华莱士再次挥杆。球滚到洞口边，被诺特先生扔下的蘑菇



阿高找到第18洞


八人被困密室

轻轻一震，恰好落入洞中。华莱士如愿以偿的赢得了比赛，成为"带刺灌木"俱乐部的新任主席。



地契陷阱

华莱士上任第一件事，就是要销毁高尔夫球场地契，保住自己的房子，于是和帕尼尔先生来到存放地契的密室。邓肯先生输了比赛并不服气，想再来次"突然死亡"比赛；迪宾斯警官要追究向"有害生物"松鼠喂食蘑菇的责任；福丽特小姐和普露丹思姑妈要继续讨论婚约的事；盖博利太太要搞清是谁动了她的电扇；少校则跟着大家看热闹。所有人都聚集在了小小的密室，只有阿高因为"宠物不得入内"的条例，被留在了俱乐部外。

华莱士终于打开了陈列着地契的橱窗门，没想到这也开启了陷阱的机关，密室成为一个封闭的沙坑，所有人都困在了里面。密室内十分狭小，每次只能有一个人移动，而普露丹思姑妈和邓肯


阿高担起营救任务


订婚戒指

先生又都不肯让华莱士接近。费了一番周折，华莱士才终于移到了窗口，大声向阿高呼救。阿高闻讯赶来，发现整个俱乐部成为一个乱了套的大机关，卷动的地毯和不断扬起的画，让阿高无法接近密室门。而这一切的动力都来自于对面的火炉，要解决危机，就要想办法熄灭火炉内的火。

阿高在卷动的地毯跑动，奋力拿到了旁边的发球机。然后用测量杆撑住铁齿机关，翻身爬进桌球室。然后把发球机放在"点茶"铃下面，不停被拉响的铜铃，唤出一杯杯的茶，这些茶又被卷动的地毯运到座钟下面。阿高翻出桌球室，来到座钟旁边，取下卡主铁齿的测量杆，挂在座钟的钟摆上。随着钟摆摆动，测量杆将运到这里的茶一杯杯击出。击出的茶在扬起的画的作用力下，又一杯接一杯的飞向火炉，终于熄灭了火炉中的火焰。机器停止了运转，屋内恢复平静。阿高来到密室前打开了门，救出了主人和其他市民。

密室中，邓肯先生表示愿意为了福丽特小姐离开高尔夫俱乐部。这让福丽特小姐深受感动，于是她做出决定：将那枚被当作求婚戒指的螺母还给了华莱士。华莱士满心欢喜，"金牌寻物所"一天之内找到了两样东西，多么令人骄傲的成绩！P

文字的游戏
——打造自己的游戏博客（下）

■北京 冬不拉 淮扬客

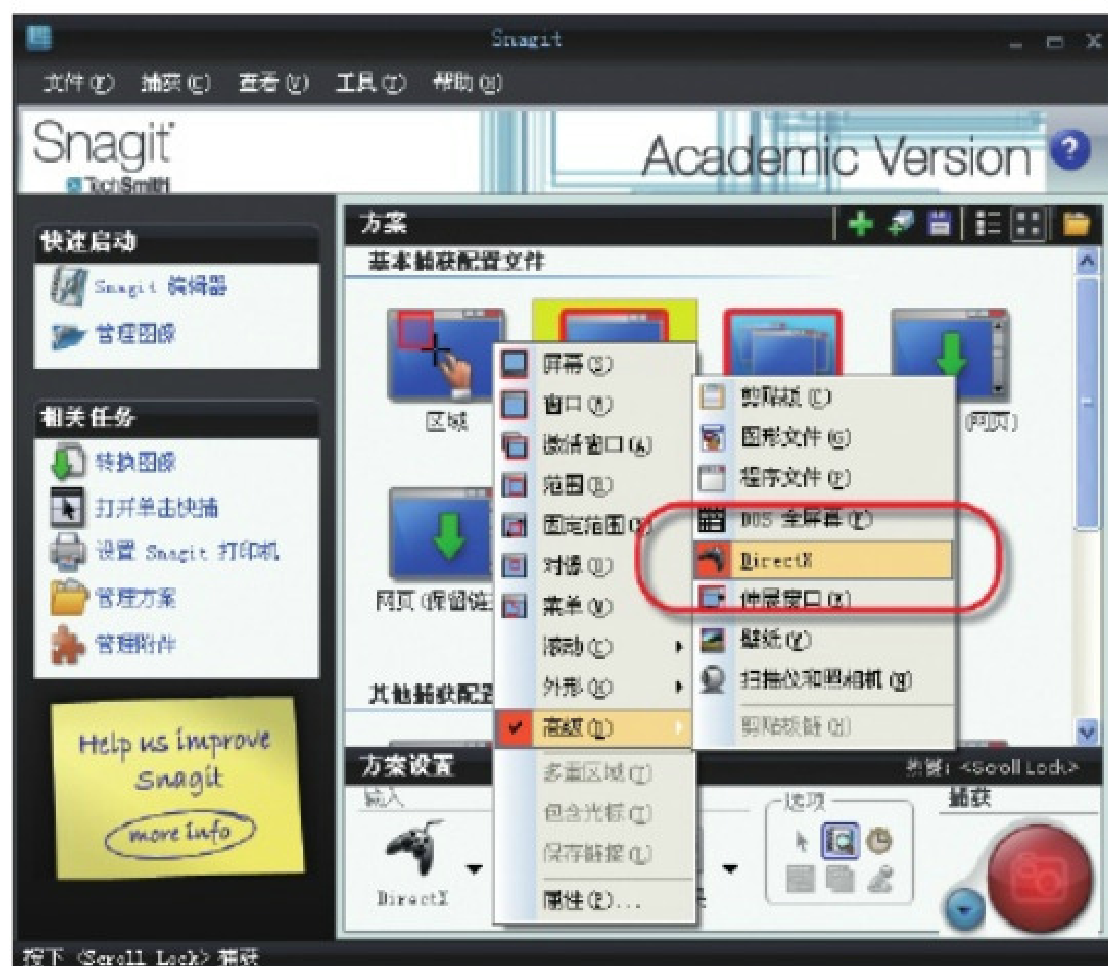
在上一期中，我们介绍了如何选择游戏博客平台，以及平台自身使用的一些问题。相信如果你跟着文章一直在做，那么现在一定已打造好自己的小窝，那么“万事俱备，只欠东风”——现在只等着博文上线了。那么如何将你在游戏过程中的听闻感悟、所做所得转换为图、文、音、像并茂的博文？这正是本文下半部分要解决的问题！

五、“画”博：游戏截图及制作

在博文中使用游戏截图是最简单直观的一种表述方式。截图本身并不复杂，只要对计算机稍有了解就可完成，更为有趣的是截图的后期制作，它能将单张截图组织起来，更明确地说明问题，同时如果使用得好，还能展示你独特的风格。

1.SnagIt的特殊截图示例

现在很多游戏特别是网络游戏都内置截图功能，一般只需按下快捷键，当前画面就会被截取存放到指定目录，因此在截图时最好先参考一下官方说明或是向老玩家打听操作方法。若游戏未提供截图功能，或你有更高的要求，那么可选的截图软件也非常多，只要根据自己的要求稍作设置即可。以下就以最常用的SnagIt截图软件来说明这些特殊设置（下载：http://www.crsky.com/soft/1109.html。软件最新版为SnagIt 9，但据笔者和部分用户的使用经验来看，该版BUG不少，因此假如你机器上正使用SnagIt 8，笔者建议无需升级，只要对照参考即可；若已安装最新版，请留意本文中的提示）。



1 对于未使用Direct3D绘图功能的2D游戏，几乎无需任何设置，根据游戏的窗口格式选择窗口或全屏，按下软件的截屏键即可截图。但若是碰到3D游戏，你必须在“方案设置→输入”处，将“高级→DirectX”勾选上。。

2 这时SnagIt提示这种方式截图最好使用另一个特殊截图键“Scroll Lock”，但根据笔者的经验，在SnagIt 9中最好别听它的，仍使用平常的截图快捷键，因为有时“Scroll Lock”得不到正常DirectX截图，甚至在全屏3D游戏中使用它截图，可能会引发反复截图、游戏一顿一卡的BUG（万一出现该BUG，解决方法是按“ALT+TAB”跳出游戏，再退出SnagIt，回到游戏即正常）。

3 如果你按照以上操作仍不能正常截取游戏界面，那么最好选择文件全自动保存，保证截图时不跳出任何窗口。将“方案设置→输出”选择为“文件”，同时将“在编辑器中预览”取消，这样截图将直接输出到文件，不再用SnagIt的编辑器打开。此外，为了避免保存文件时跳出“保存为”窗口，需选择“属性”项进一步设置自动保存选项。



4 在跳出的“输出属性”窗口中，设置“图像文件”的保存格式、位置与文件名。注意自动命名“文件名”有“固定”和“自动命名”两类，使用前者，后截取的图将覆盖之前的截图；而使用后者，则会根据截图顺序或时间自动命名，避免覆盖。若是要使用自定义文件名，还需点击其后的“选项”进一步设置。



5 这里可修改前缀以及序号的起始位和位数。不过请注意：由于中文版在插入“文件名构成”时会出错，使用汉化版的用户请不要修改原有命名的组成。



6 最后说一下定时截图，有时规律性的截图往往会内含某种趣味性。使用SnagIt，无需手动卡表就能完成该任务。在以上设定的基础上，点击主菜单“工具→计时器设置”，在打开的窗口中进入到“捕获定时器”页面。选定“启用定时激活捕捉”，再选择定时捕获的周期。确认之后，只要按下截图键，SnagIt即于后台自动截图，并存储为之前设置好的“自动命名”系列文件。停止截图的方式是再按一次截图键（由于没有截图提示，千万别忘了停止截图）。

游戏博客写些什么？

不少朋友都可能会因一时冲动而开博发文，但时间一长，就难免更新乏力。这一方面是因为偷懒，而另一方面也可反思一下，是否自己的关注面过少，以至于更新时觉得乏善可陈。实际上，游戏作为“第九艺术”，是一项操作性非常强的活动，可关注的东西非常多，下面就列出几项供大家参考：

1.在游戏中的所历所闻。这是最常见的一类，但要写得好并不容易，最重要的是要有趣、或是情深意切（例如那些在游戏中的感人视频集锦）。“流水账”似的博文不是让人抓狂就是使人昏睡。

2.对游戏的感悟和评论。如果你并不是一个行文有趣或感情充沛的玩家，要写出好的游戏经历博文，就必须倚重你独到的观察力、敏锐的感受力、以及或严谨或辛辣的评论能力。只要发现游戏中独特的东西，就是一篇好博文。

3.自己的操作技巧或游戏心得。不要认为闪光点和诀窍都被别人开发尽了，只需你稍微注重一下细节，加上一定的钻研和整理，就能拿出自己的原创技术文。

4.游戏的文化或社会外延。如果你对游戏非常有爱，就会不由自主地在游戏之外寻找与其相关的外延内容，例如历史背景、游戏周边甚至是八卦相关。只要把这些内容变得有条有理、图文兼备，你就是朋友眼中的“深度玩家”！

5.关于游戏的新闻或资讯。这讲究一个“新”字，因此多留意官网及核心论坛，对游戏中的大事件、“大人物”保持一定的关注度（要有点狗仔的精神哦），都能使文章变得更有价值。

6.最后还有一个特殊的类别：如果你自身人气颇高（美女、帅哥或是其它“大人物”），只要时不时爆些料（游戏或生活中的都行），博客就会有足够人气。

在游戏博客中混用以上多种类别，或是专精某一项，都能让它变得好看，让你结交到更多朋友。

小提示：SnagIt 9不支持自动保存为中文路径名，因此无论是文件名、还是保存文件夹，都不许有中文字符出现，否则将出现代码为“14”的错误。

2.截图编辑与整理

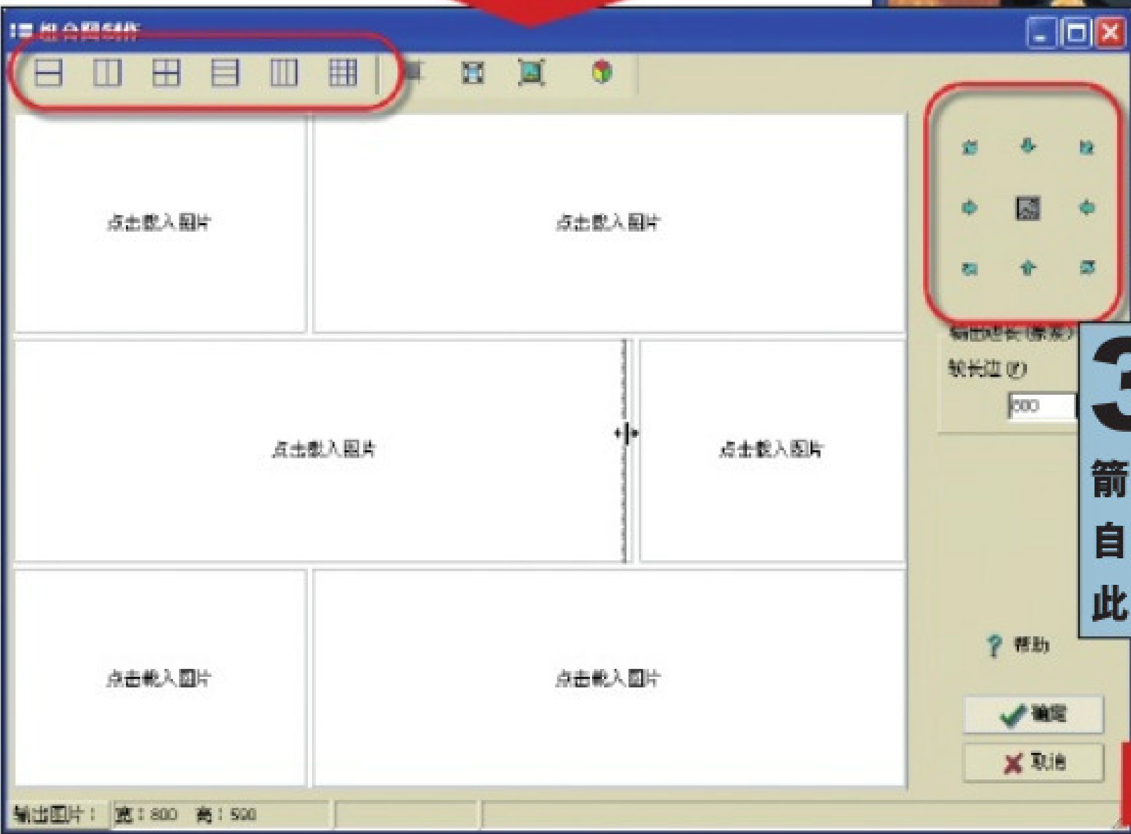
简单地说，截图编辑的目标就是整理思路、展示个人风格。如果你熟悉Photoshop的话，那当然可达到最灵活的目标。否则，你也可使用一些纯“傻瓜式”的图形编辑工作达到目标。笔者在这里推荐SnagIt自身的编辑功能、光影魔术手的单图/多图处理、以及Picasa的图片拼接，你可根据下面的显示效果来决定是否使用。



1 SnagIt内置图片编辑器的注释功能非常强大，同时使用起来也很方便，如果你的游戏截图需要讲解，那么它基本就是最佳的选择。软件可打开硬盘上的任意图片进行编辑，你也可将图片直播拖入到编辑器（注意应拖放到下方的文件列表区，若编辑器中已打开其它图片，直接播放到编辑界面则是将图片作为一个新图层置入原图片）。



2 光影魔术手是一款很好用的傻瓜式照片处理软件（下载：http://www.newhua.com/soft/51436.htm），在这里，笔者只特别向大家推荐它的多图组合以及多图边框功能。



3 首先来看多图组合。该功能可任意制作3×3以内的格状组合图。左上方有预设好的几种组合，另外也可通过右侧的9宫格来增删组合，8个方向箭头，点击一次为添加相应方向的分隔，再点则删除；还可手动拖动分隔栏位到自己想要的位置。要注意的是，此时编辑区的长宽比即最后成品图的长宽比，因此可通过调整整个窗口的大小来改变长宽比。



4 本例选择3栏竖分组合，分别点击各分隔区载入图片。此时图片为缩小显示，要最后显示出自己想要的部分，必须进行裁剪或拉伸。这里右击分隔区，再选择“裁剪”（在这里也可看到，它还能对单张图进行其它特效操作）。

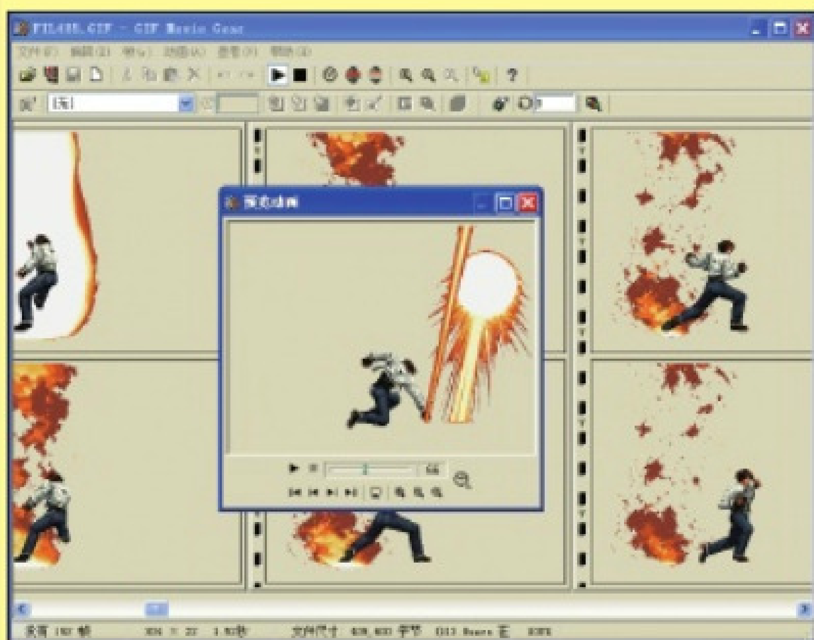


5 为保证最后图片不出现拉伸或留白，这里最好选择“按宽高比例裁剪”，这样剪裁区就会自动与之前分隔区的长宽比保持比较一致。



6 分别处理一下，我们就得到了简单明快的组合图，之后还可在光影魔术手中进一步处理。

街机游戏人物动作GIF提取制作



↑相信不少对街机游戏感兴趣的朋友，都在网上看到过这样的GIF图，它所显示的是游戏人物的出招图，但是却没有杂糅在背景中。这种图是如何制作出来的？你有兴趣制作自己的人物出招GIF动画吧？不妨跟随本段插文一探究竟。



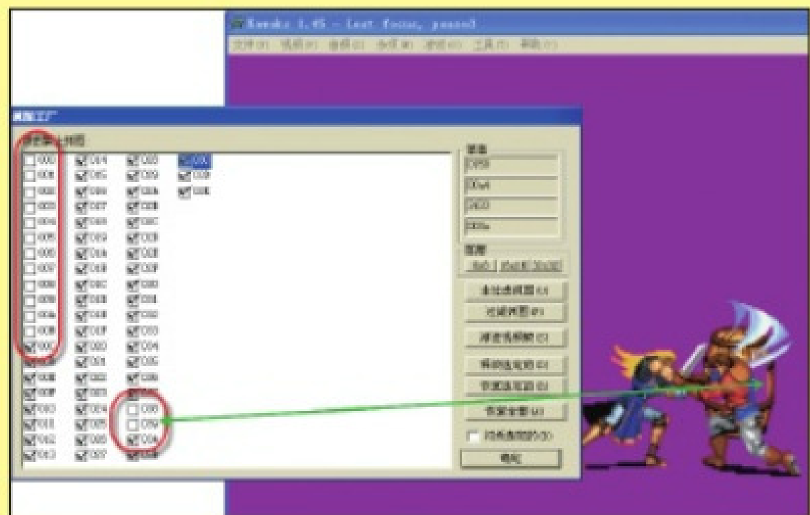
↑问题的答案在于街机游戏的图形是分层按材质显示的，而使用合适的街机模拟器，可让它只显示自己想要的图层和材质，这样通过连续截图以后，就能将其制作成GIF文档。这方面最好的选择之一是经典街机模拟器Kawaks（下载：http://www.skycn.com/soft/21101.html；带经典Rom的1.45典藏版下载：http://www.skycn.com/soft/8011.html）。该模拟器具体的Rom设置本文不再详述，新手请参考网上其它教程。本文使用的例子为“圆桌骑士”，该方法适用于绝大多数CAPCOM游戏，其它平台的游戏也可类似参考操作。



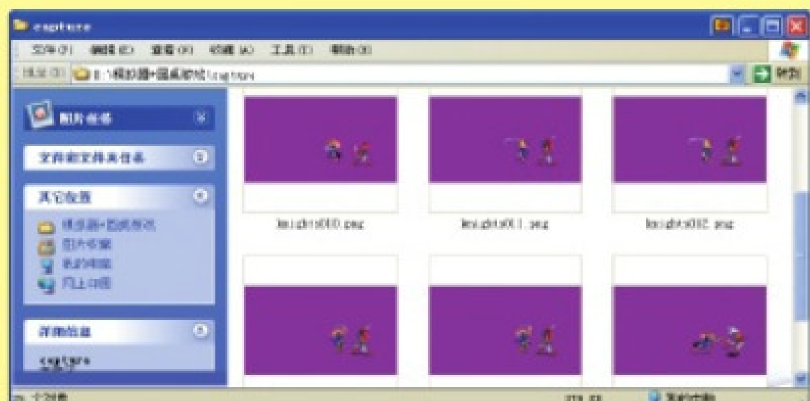
↑载入游戏后，进到自己要录制GIF动作的场景（可利用模拟器的金手指选关）。然后点击菜单“文件→记录游戏输入”（快捷键Shift+F5）开始录像，注意街机录像只记录动作，并不是场景实录。本例要录制的是男1号蓝斯洛特重砍小兵的系列动作。



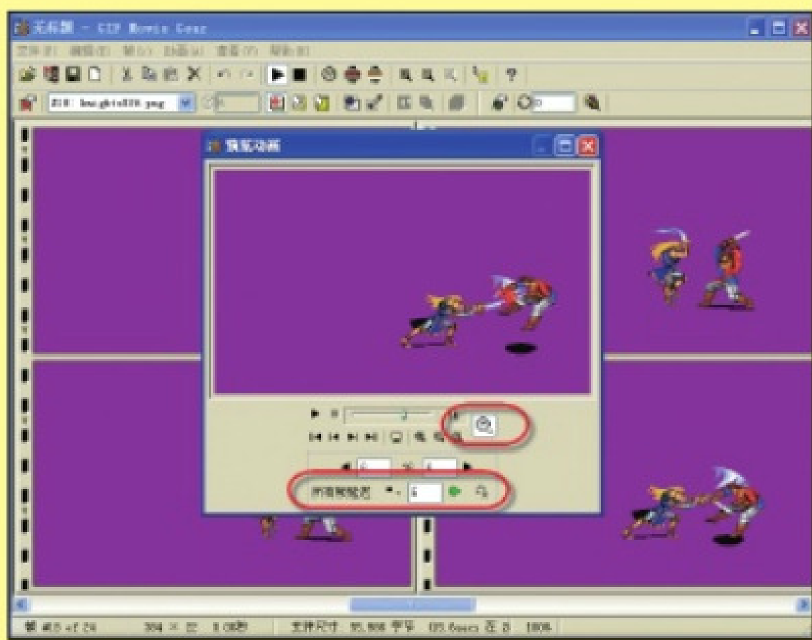
↑完成动作录像后，再次按“Shift+F5”结束录像，此时按“Shift+F7”就可回放这段录像。现在请到菜单“视频→禁止显示图层”中，将8×8、16×16和32×32图层全部禁用（快捷键分别为“Alt+1/2/3”），这在CAPCOM的游戏中通常都是背景。再将“视频→设置背景颜色”调整为“粉红”，调整的原因是该颜色较少被人物使用，这样在后期GIF制作中将可把它当成透明背景。再次回放录像，你就会发现只有前景的人物和物品了！



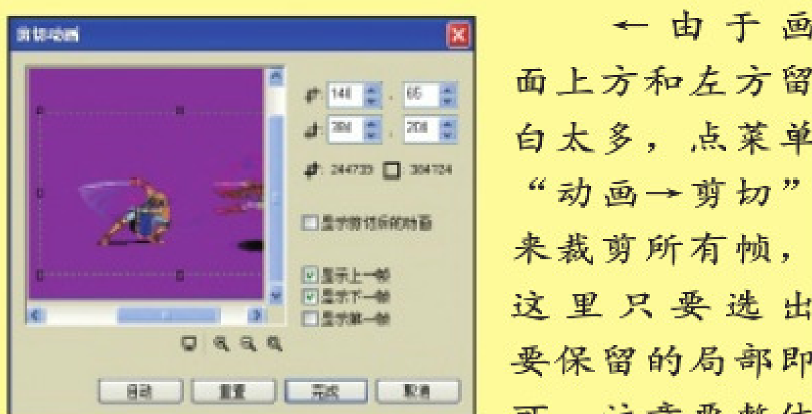
↑此时美中不足的是小兵前后都有物品桶（其实完全可避开，这里只是为了演示说明），没有关系，我们重新回放录像，并按回车键暂停，之后点击菜单“工具→抓图工厂”。在这里可看到各种编号的数字，它们代表的就是模拟器中一块块的材质。反复双击可让其隐藏/显示（软件称之为“释放/恢复”），细心尝试一下，会发现前后两个桶都分别在两段连续的材质中，将其隐藏即可（支持按住Ctrl或Shift多选，选择后再点右侧相应按钮）。在“抓图工厂”中，还能逐帧前进，非常方便截图：只要按下“过滤抓图”或“非过滤抓图”（二者在通常情况下所抓的图区别不大），然后再点“渐进视频帧”向前进，再次抓取，反复操作，就能将整个动作抓全（每帧的素材编号位置可能会上下变动，可能要逐帧及时调整）。需说明的是，一般来说无需每帧都抓，每3到4帧抓取一次即可满足需要。



↑抓取的图形全部存放在Kawaks安装目录的“Capture”文件夹下。



↑最后将这些图片生成GIF，这里推荐使用GIF Movie Gear来制作（下载：http://www.crsky.com/soft/6912.html）。新建文件后，选择“插入帧”，将刚才截取的游戏图片导入。导入的图片已可使用播放按键预览效果，但速度显然偏快，因为刚才我们是每隔3、4帧截图，因此需调整时间。点击预览窗口的时钟按钮，在“所有帧延迟”后输入每帧的延后时间（自行估量，不必要求得精准），然后点击绿色箭头应用。

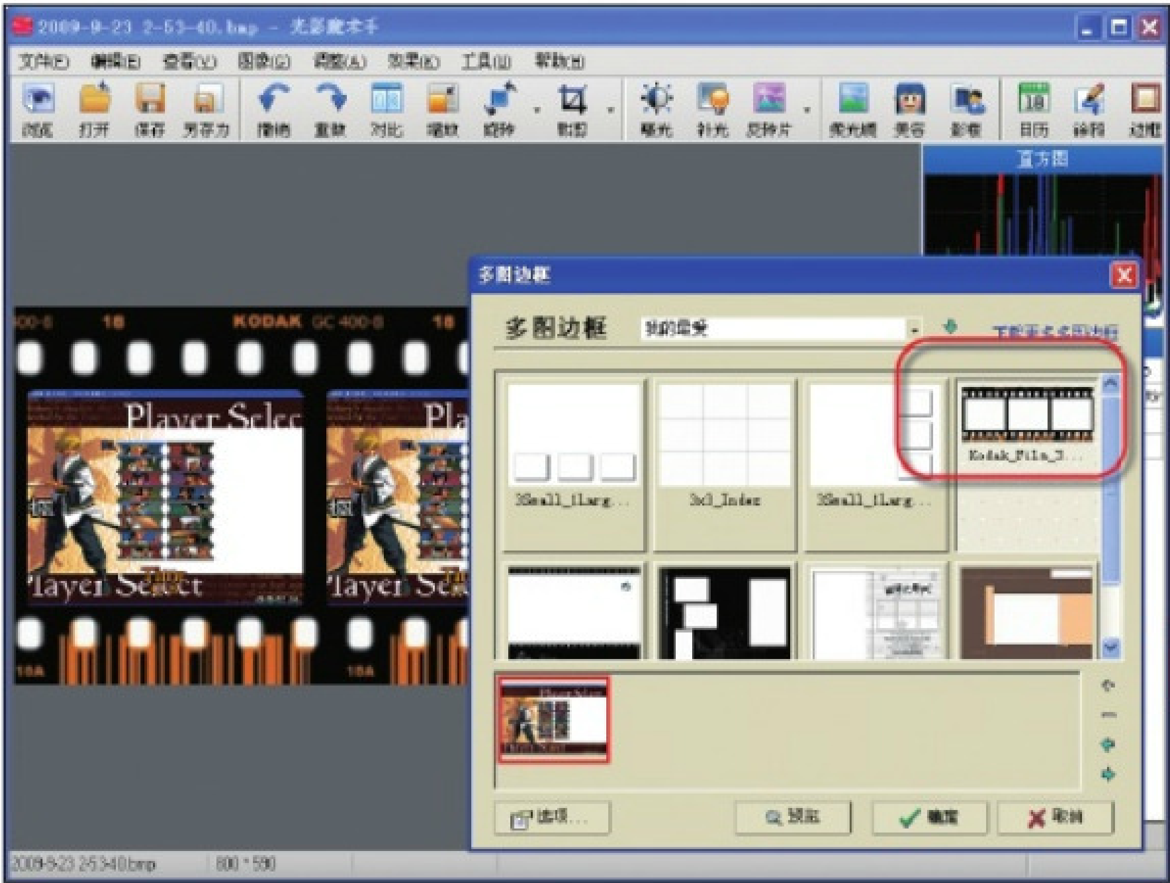


←由于画面上方和左方留白太多，点菜单“动画→剪切”来裁剪所有帧，这里只要选出要保留的局部即可，注意要整体看图，不要因一图上人物过低而剪得太低。可点击显示上下帧来避免过度裁切。

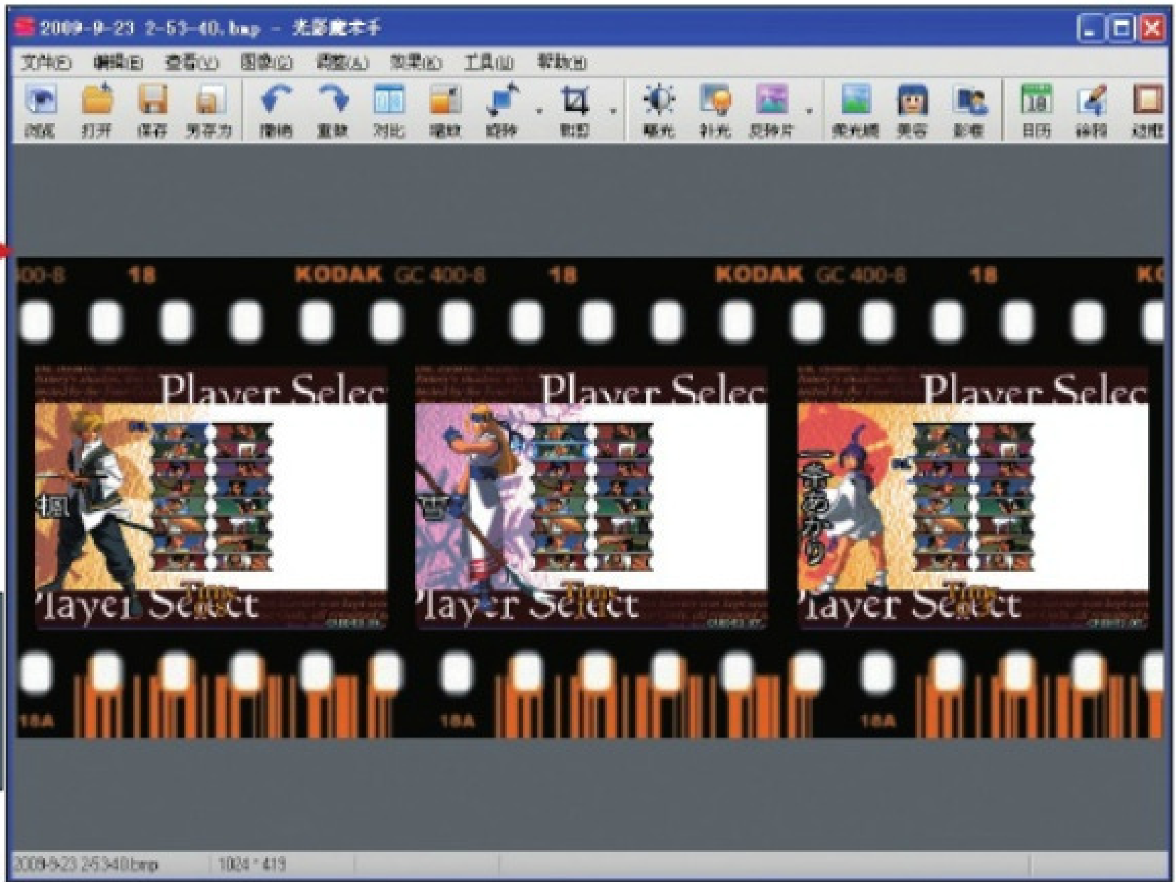
→最后是设定背景，要将之前的粉红改为透明色。方法点击菜单“动画→属性”，在“全局帧”选项卡下勾选“透明”，并点“编辑”按钮。在打开的“选取透明索引”对话框中，点击“粉红色”并确定。这里还要注意，改透明之后，还需将全局帧属性中的“绘制下一帧”之前设定为“恢复到背景”，否则生成的GIF会是一段类似于“鬼影”的拖影动画。



↑这样我们的动画就完成了（如果背景没变，请设置菜单“查看→透明模式”为“窗口背景色”），最后点文件菜单，保存为GIF动画即可。



7 光影魔术手的边框功能为人所常用，不过多数用户都只尝试过对单图添加边框，实际上多图边框的效果也非常不错。我们通过菜单"工具→多图边框"进入该功能。在这里可看到软件内置的模板，只要点击模板，就能在主界面中看到预览效果。

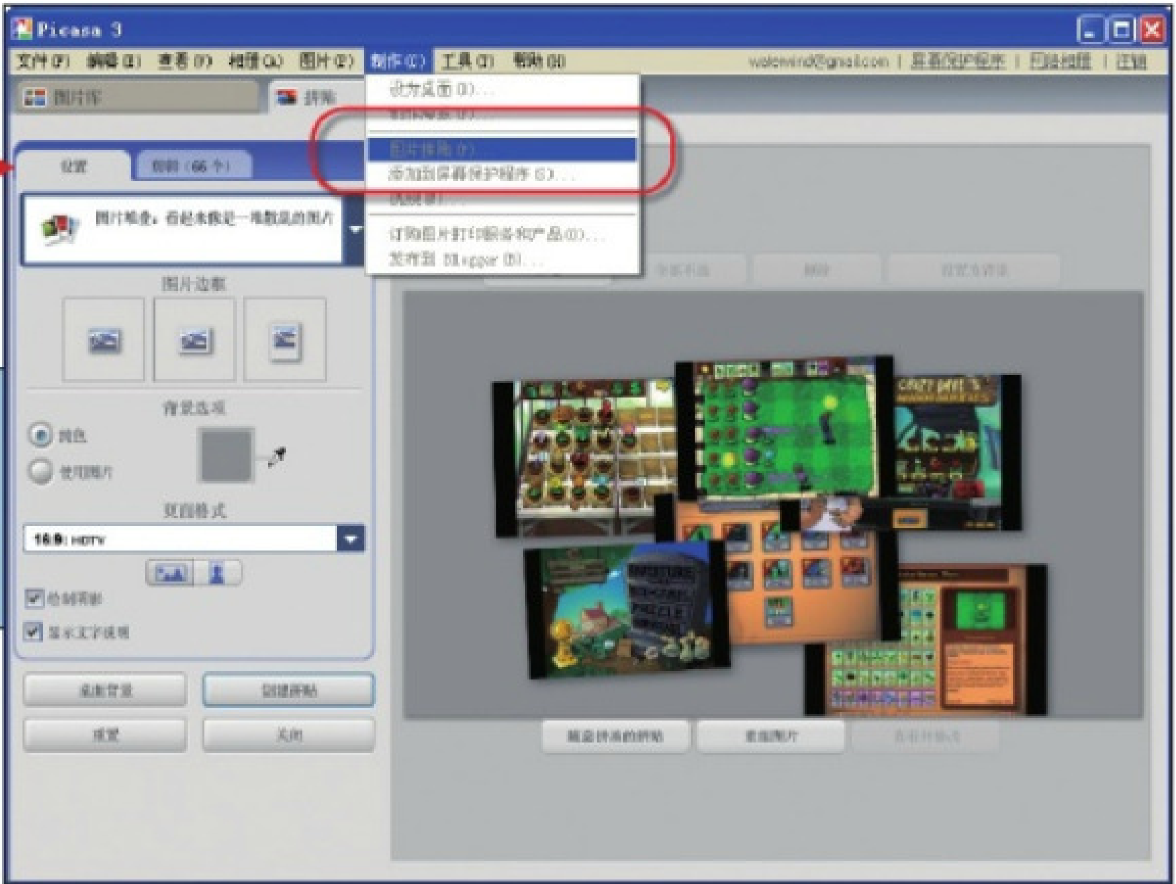


8 显然，软件是默认用一张图片嵌入到所有的边框"留空"中，因此也可用对话框右下角的"＋、－"按钮增删照片，之后点击预览查看效果。本截图为最后的处理图，感觉怎么样？



小提示： 软件内置边框有限，可到官网下载更多边框。

9 最后再推荐一张类似于多图边框的单图边框，它实际是单张图片生成的拼贴图。你可通过菜单"工具→花样边框→我的最爱→photo_layer"找到它。



10 至于Picasa，笔者所推荐的是它的"图片拼贴"功能，该效果很适合当成你的游戏博文的题对图（软件下载：http://picasa.google.com/）。只要在软件的图片库中选反多张要制成拼贴的游戏截图，再点击菜单"制作→图片拼贴"，软件就会自动生成拼贴效果图。



11 默认生成的图形并不理想，因此还要在左侧设定图片边框（强烈推荐加上白边）、选择背景颜色，最关键的是要调整每张图片的位置和大小。只要选择单张图片，就能看到操作句柄，按住其可旋转，上下滚动鼠标中键为放缩，位置直接拖放即可，此外，还可右击图片选择该图置顶或置底。这样，稍加调整，就能得到不错的效果。

小提示： 除了这种图片堆叠的方式之外，Picasa还支持拼图、框架拼图、网格、相版等拼接效果，适用于不同的情况，这里不再详述，请在"设置"中自行尝试。

最后，你所截取的图片如果具有连续性，还可进一步制作成GIF动画，具体的制作步骤请参看左侧插文"街机游戏人物动作GIF提取制作"的后半部分。

三、炫博：游戏录像及后期制作

时下玩视频的人越来越多，用视频来演示游戏中的见闻操作，也成为专业的游戏博客中不可或缺的内容。不过很多博客中都是引用别人发的视频，其实只要简单地学会几个软件的操作，你也能制作出令人刮目相看的特色视频！

1.游戏视频录制

Fraps和HyperCam是两款录制游戏较为出色的软件，不过二者在功能上各有千秋，又正好相互补充。Fraps支持DirectX和OpenGL加速的3D游戏，录制效果好，使用也很简单，但有些运行在窗口模式下的2D游戏不能录制，同时保存的录制文件体积巨大；而HyperCam的3D录制功能较弱，跳帧较严重，但对于2D游戏，无论是窗口还是全屏模式，都有很好的录制表现。因此这里建议你首选使用Fraps录制，当Fraps不能录制，或者对文件大小敏感，HyperCam即可备选。



1 Fraps的使用很简单（下载：http://www.skycn.com/soft/47136.html），基本上只要开启软件，然后来到游戏中按下录像热键F9即可，结束时同样按F9。软件开启后默认会在游戏左上显示帧率（该帧率不会被记载到最后的视频中），未录制时为黄色，录制时显示为红色，很好辨认。在软件界面的“FPS”选项卡中，可设置该数字显示的位置，亦可将其禁用。众所周知Fraps还可被用来测试显卡的游戏性能，在这里也可看到测试功能，限于篇幅不再详述。



2 在“录像”选项卡下，可设置/打开默认的保存目录。这里要注意的视频选项是“半分大小”和“完全大小”，它们分别代表所截取视频的尺寸，“半分”即长宽都为原游戏画面的一半（例如1024×768的半分就是512×384），“完全”则与原游戏一致；另外一般情况下，25～30fps即可保证视频播放较流畅。



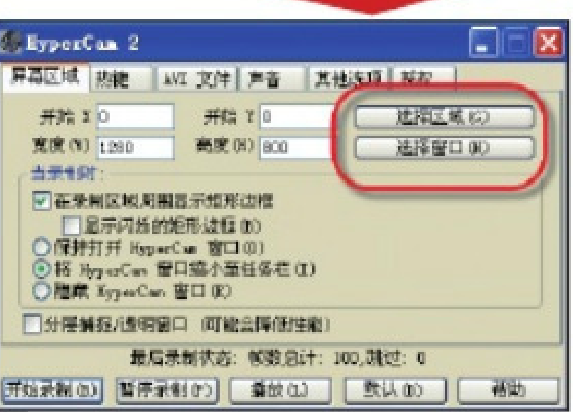
小提示：为保证捕获视频时不拖慢游戏游戏，Fraps基本没有对视频进行压缩，这样造成的后果是保存文件非常大，往往不到十分钟内容就有上GB大小，因此截图前一定要预留足够空间。此外，FAT32分区单个文件存储上限为4GB，因此使用Fraps录像时最好将分区格式改为NTFS。

3 这里还需注意声音的选择。Fraps这儿的设置并不明晰，建议选择“检测最佳声音输入”，这时最终会录到哪些声音实际取决你的声卡录音设置（设置面板打开方法：“开始”菜单→控制面板→声音和音频设备→“音频”选项卡→“录音”音量按钮）。如果选择“麦克风”，那么录的就是通过麦克输入的语音以及游戏声（如果开了音箱的话）；若是选择“立体声混音”或“你所听到的声音”，那么就是同时录制的游戏原声、以及你从麦克传过去的声音。

小提示：如果声卡不支持立体混音，那么即便你点了“立体混音”，也只能听到游戏原声；这时还会有一个奇怪的BUG（可能是Windows自身的问题），使用“立体混音”录制一次后，音频设备会自动跳到“麦克风”，下次再录制时就只有麦克音。这也是不少人使用Fraps录制不到游戏音的原因之一（因麦克可能关闭或未插上），此时应当再去设置一次，就能直接录游戏音（相当于设置一次只管用一次）。

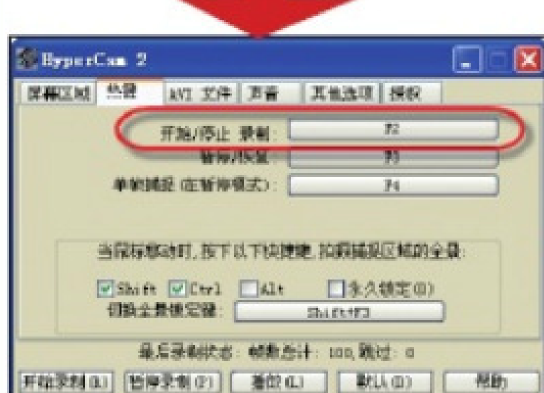


4 最后Fraps还是一个很好的游戏截图软件，默认热键为F10，也支持定时截屏。

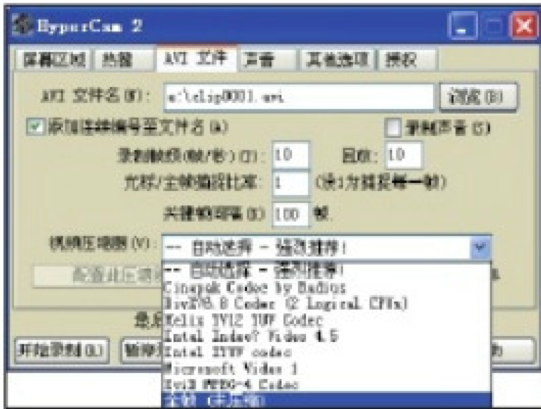


5 HyperCam并不是一款专门为游戏录像而开发的软件，因此使用起来不如Fraps简单。首先你需要设定录像区域，在“屏幕区域”选项卡下，点击“选择区域”或“选择窗口”来确定，前者会让你自行在屏幕上划出要录制的区域矩形，而后者则能自动选择某个窗口区，但是要注意，它并不会跟踪窗口移动，只是记录了当前窗口的位置，因此一旦选定，就不要再移位。

小提示：为如果要使用HyperCam录制3D全屏游戏，一定要先开启游戏再启动该软件，之后再回到游戏中才能正确录制。



6 软件的默认开始/结束热键是“F2”，这可能与许多网络游戏的设置相冲突，因此可在“热键”选项卡下更改。



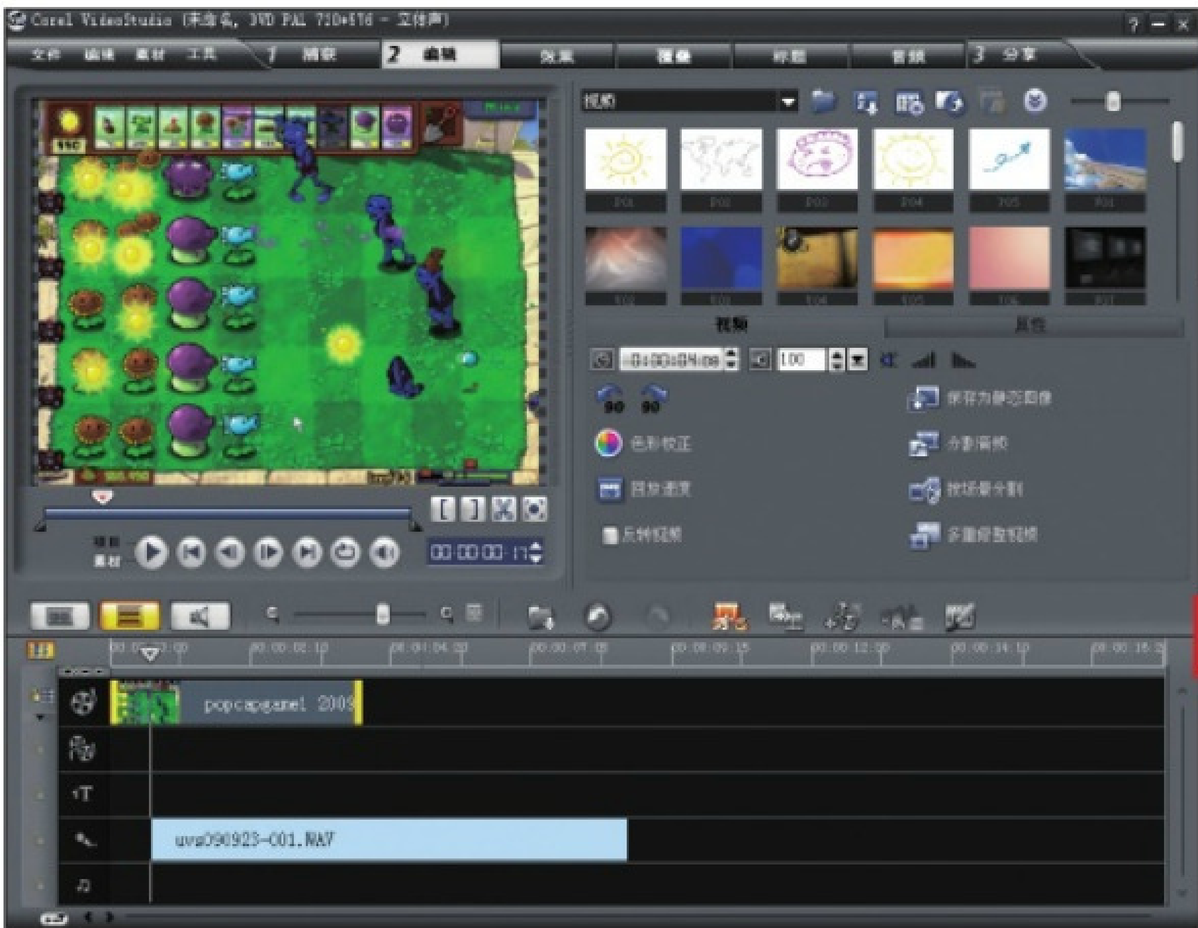
7 软件默认会对视频进行边捕获边压缩的处理，因此对游戏速度有影响，跳帧也较严重，这样生成的视频文件也会非常小（当然是相比于Fraps）。因此，如果你对这种情况很不满，也可试着将“AVI文件”选项卡这下的“视频压缩器”选择“全帧（未压缩）”，看是否能够改善。



8 最后，软件还能记录指针，可在鼠标点击处添加星形效果，一般来说电脑游戏都需较频繁的鼠标点击，加上后将会稍显乱，但若只是为了当成某操作流程的说明性视频教程，那么也可在“其它选项”中选上。

2.视频后期制作

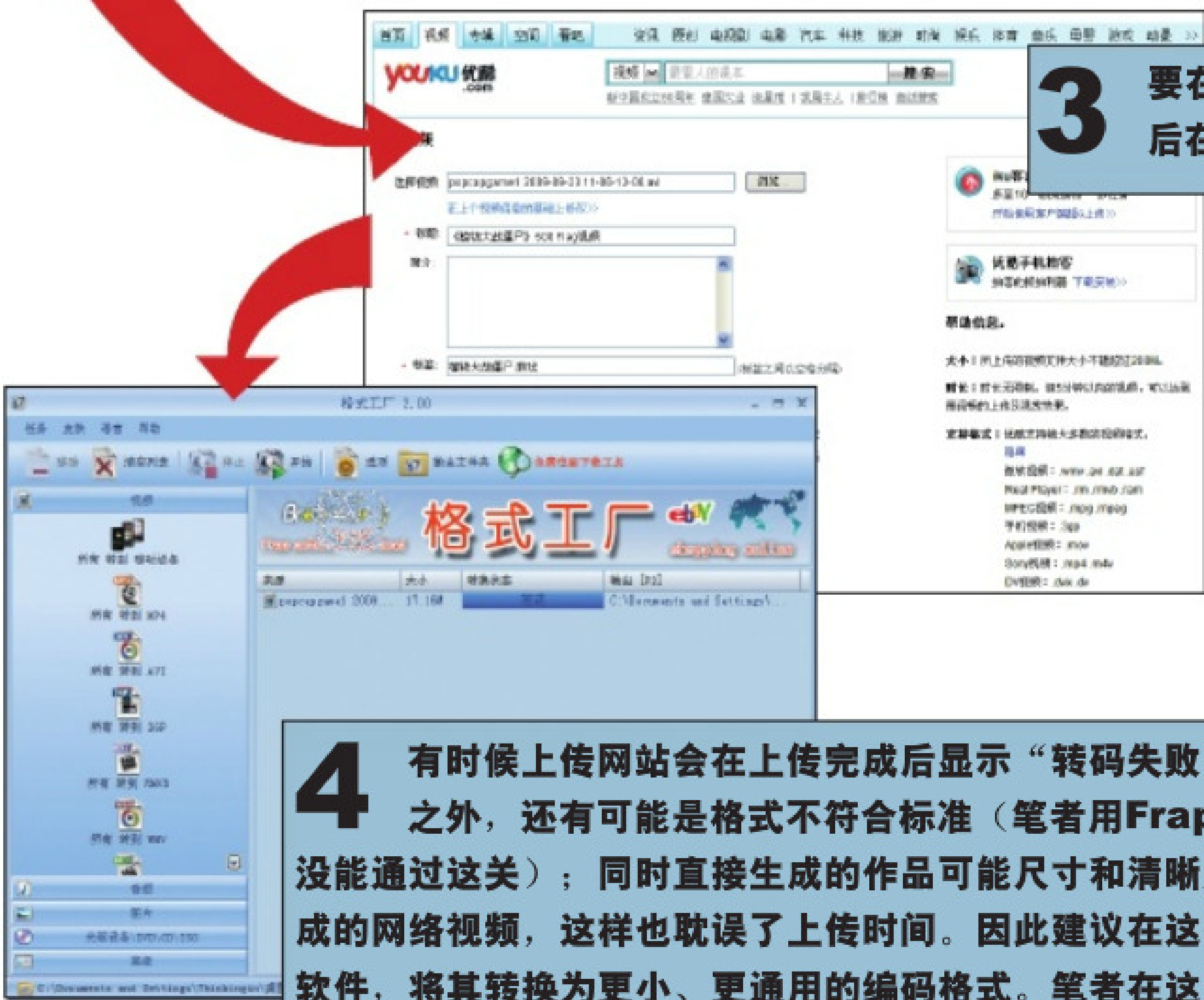
录制完成的视频，无论是使用较简单的Windows Movie Maker，还是较复杂的Premier，都能使其内容更为丰富，例如增加题头、收尾、字幕、画外音、多段间过场等。笔者在这里推荐使用Corel公司的“会声会影 12”，软件处理效果出众，更胜在简单人性化。



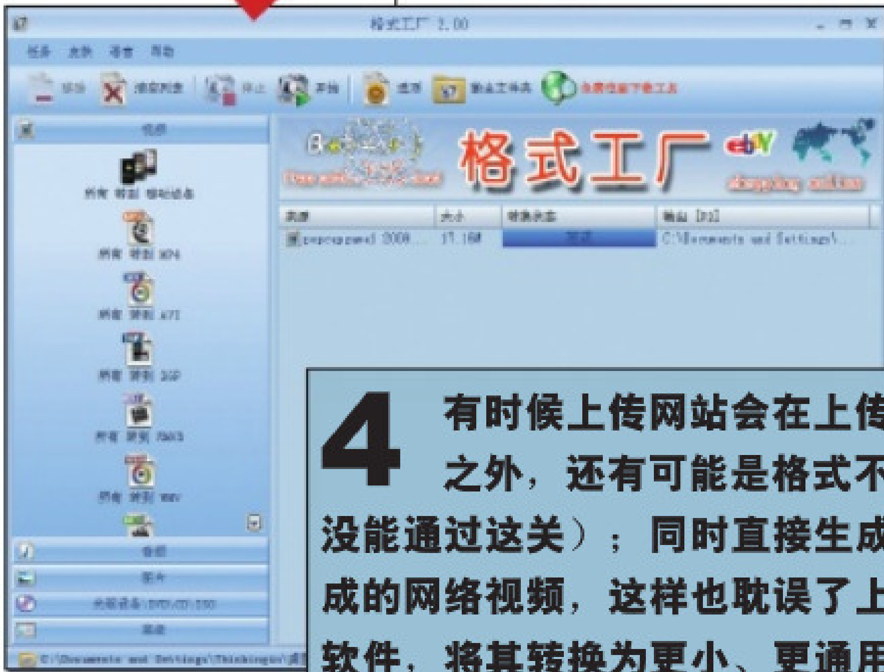
1 最新版“会声会影”不仅界面同时具有专业感和亲和力，在功能上也较上版更为人性化。图为其视频编辑界面，限于篇幅这里不再一一介绍其具体使用方法。



2 值得一提的是，使用“会声会影”你还能将手头存放的游戏图片直接制作为视频相册，只要图片感情真挚、配上搭调的音乐，再用软件简单地加入转场、滤镜等效果，也不会比真正的视频逊色到哪儿。笔者这里特别推荐软件的“影片向导”，它可快速帮你搭建好一个较完成的相册骨架，包括片头、片尾、转场等，你只要在其基础上进一步修改即可。



3 要在游戏博客上发布，一般都采用先发布到优酷、土豆等视频网站，之后在博文中引用其地址的方法。图为将视频上传至优酷网。





4 有时候上传网站会在上传完成后显示“转码失败”，这除了传输错误之外，还有可能是格式不符合标准（笔者用Fraps直接捕获的视频就没能通过这关）；同时直接生成的作品可能尺寸和清晰度会远远高于最后生成的网络视频，这样也耽误了上传时间。因此建议在这些情况下，先用转码软件，将其转换为更小、更通用的编码格式。笔者在这里推荐使用“格式工厂”来转码，它是一款免费、几乎在格式上称得上“万能”的转换软件（下载：http://www.formatoz.com/CN_download.html）。

5 但是注意不要直接将视频转成FLV格式，这种格式反而更易出错，这里建议将其转为软件默认推荐的AVI编码，并为其选择合适的长宽即可。

在文章的末尾，祝大家的游戏博客早日开张并观客如潮。此外，博文来自生活，也愿博客之外的生活更美好！

星河：我游戏故我在
——一个必要但不充分的条件

■北京 星河



林晓： 上半年的时候，我去向星河约稿，他老人家说“要看有没有灵感”。这是很正常很有道理的答案。于是我等着他的灵感。要知道星河也是“游戏剧场”的常客，当年的《魂系四海》，后来的《无险不冒》，都是在剧场中首度亮相，引得众生惊艳。到了年中，再去问星河“灵感”有没有，他答曰“正在休假”。然后，就一个字儿“等”——终于等到这篇《守土有责》的小说，小说虽然纯属虚构，但由于游戏本身就带有虚构性的原罪，负负容易得正，所以真真假假就没法儿判断。令我高兴的是，星河虽然自称“老了”，但内心深处柔软的地方，依旧有块校园的青草地，始终生长着一种叫青春的花朵，为他的作品加入时代的活力。



先说电脑。

我觉得我还是比较幸运的，写作历程基本与国内个人电脑事业发展同步。尽管一直被斥为“电脑盲”，但DOS下的几个命令还是经常可以拿出来炫耀一下的。

还记得当年一批老作家兴起“换笔”之风，宣布要用电脑写作。这在如今的孩子看起来实在是稀松平常，但回想当初，我真的很佩服那批前辈的决心与毅力！电脑之于他们，甚至远过火星之于地球；那时的电脑，也不似当下这样的视窗界面；尤其是想要打字的话，还必须牢牢记住各种根码——那可是相当不容易啊！单是这种壮举就足以让我向他们致敬！

当然，我并不认为背字根是对的，甚至坚持认为这是一条错误的弯路。这也是有些作家坚持不换笔的理由，说是影响思路。事实上形码归根结底就是违反逻辑的，因为大多数人在思考时，脑海中反映出的都是字音而非字型。所以我从一开始起，使用的就是“自然码”，这种整齐一律的音码被我操控得如鱼得水——我至今不会键盘指法，但敢和专业录入员比拼速度！

后来就进入了所谓万“码”奔腾的时代，但究其根本，无外乎还是形码和音码两大类。基于形势影响，大多数人都在拆字根玩形码，根本无视音码的优势。我对此颇为感慨，很想写一篇未来社会以字型思维方式思考的“形码人”与以字音思维方式思考的“音码人”之间斗争的科幻小说。无奈社会的发展速度比我的创作速度要快，如今那些拥有海量词库、智能联想记忆诸功能都超强的便捷型拼音输入方式让国人早把一切旧码抛诸脑后。不过我至今依旧钟爱和迷恋我的“自然码”——我想在今天这样一个万“码”齐喑的时代，在这里做一个小小的软广告应该无伤大雅。

再说游戏小说。

爱玩游戏，玩到伤感，玩到玩出人生哲学，自然就想记录下来。其实我觉得游戏小说是最好写的了，就是把生活抄上一遍而已——不禁想起小时候老师讲过的“文学艺术来自生活”的教导。

真动笔写过的游戏小说寥寥无几，因为我总是沉迷于一两款游戏难以自拔，不会追风赶集地去尝试各种新游戏，最高记录是一款游戏不停地玩了10多年。截至目前为止，计有：基于《三国IV》的《梦断三国》；基于《大航海时代II》的《魂系四海》——上述两个题目居然凑成了一幅对联。再有就是把一些游戏贯穿作品其中，不能算是真正的游戏小说，比如《决斗在网络》《带心灵去约会》《大脑舞台》和《的哥》等。后来有人把这些游戏小说结集出版，我还专门写了篇名为《游戏当年》的自述。其实一直很想写一下《帝国时代》（就是那个痴迷了10年的游戏），但总觉得写出来肯定是一部超过10万字的小长篇，是以一直拖着没敢动笔。

有一次接受采访，记者对我说：“据说您的游戏小说影响了中国游戏小说的风格。”我嗫嚅道：“这话是谁说的？”一时间她也有些含糊：“中央电视台说的……”——我坚信我们国家最具权威的官方媒体不可能对我的游戏小说有丝毫评价，想必是哪位朋友做节目时顺口说的，结果就成了“中央电视台说的”了。不过我还是心中窃喜地说道：“既然人民给我这么高的荣誉，那我就愧领了……”

最后再说这款游戏和这篇小说。

与整个事件发生发展高潮相伴随的时间地点人物，其实小说里都已详细列举，大体没有出入。当然，毕竟是文学作品，做些艺术加工和处理是难免的，所谓“典型人物”“典型事件”嘛。有时会把所有坏事都集中到一个人头上，虽说这种情况不多，但在此还是要请原型人物原谅。我欣赏文中那位玩家的态度：“只是游戏而已”。

其实合服之后，又发生了很多惊心动魄的事情，但我没把它们再融进这个故事，否则就没完没了了。也许将来可以再写一篇续集，也没必要再占用《大众软件》的版面，可能会发在我的博客上（http://blog.sina.com.cn/xinghe）。

最后还是给一个标准传统版本的作者简介吧——

星河，青年科幻作家。中国作家协会会员，中国科普作家协会理事。北京市青年联合会委员。现为北京作家协会理事、签约作家。

星河主要从事科幻小说及科普作品的创作，已发作品数百万字，著有长篇科幻小说《网络游戏联军》《残缺的磁痕》等10余部，中短篇科幻小说《时空死结》《朝圣》《决斗在网络》《带心灵去约会》等多篇，科幻作品集《握别在左拳还原之前》《空间错落有致》等10余部，主编《中国科幻新生代精品集》等作品集。曾获“五个一工程”奖、宋庆龄奖、冰心奖、陈伯吹奖、银河奖等多种奖励。

星河认为，科普作品是提高公众科学素质的重要途径之一，而科幻小说则能对读者进行有益的科学启迪。

谨以《守土有责》纪念这款游戏，以及那段令我难忘的生活。



守土有责

■北京 星河

1

朋友们邀请我加入这款“三国”游戏的时候，把其中最好的地段留给了我。时值中秋，在那片白玉无瑕的空地周围，坐落着他们一方方宛如月饼的城郭，富庶而牢固。在城市与空地之间，还安睡着一块块尚无归属的绿洲——那也是为我预留的。

于是我心安理得地把主城建在了盟区的中央，并堂而皇之地命名为“首都”。在我看来，它不仅将作为我的主城叱咤风云运筹帷幄，也理应成为这一国度的政治经济文化中心。

游戏伊始，我没有费心经营。我对网游缺乏激情，对网页网游更是从未染指。虽然他们告诉我，这简直堪称网页版的《帝国时代》：不断地升级，不断地发展，不断地打人与被打——我们本就是一群经常联机“帝国”的挚友，对于这款十年前的游戏迷恋有加。这种类比让他们热情高涨，兴奋异常，但说老实话，我觉得它们之间的相似程度并不算高。

我就这么有一搭没一搭地玩了起来：升级林场升级石矿升级铁矿升级粮田也就是升级郊外所有的资源田，升级粮仓升级仓库升级中军帐升级兵营升级校场也就是升级城内所有的建筑，研发各项技术研发各级兵种研发这个那个，总之算是开始玩了。相比他们，我实在是相当懒惰——据说有一个盟友，晚上睡前定好闹钟，在某些项目刚好完成时半夜起床上线，继续开展他的城建活动。

我显然缺乏玩这类游戏的心理素质，因为每逢资源田或建筑开始升级时，我总是喜欢盯视着那一秒秒减少的时间线，空虚而无聊地等待着它的最终终结；尤其是在耗时较少的时候，我的这一习惯尤显突出。再看着那些时间线倒退的同时，我的生命也在一点点地减少。

随后就是元旦，随后就是春节，随后就是寒假，真实的时间在一天天流逝，虚拟的城市也一天天有了起色。再拙劣的玩家，只要耗费足够的时间或金钱，总能把游戏经营得有模有样。当然我没花一点银子，单凭时间或者说生命的堆积完成了这种原始积累。

其间我似乎被打过一次，而我自己根本不曾留意，还是盟友们发现的。再上线时我被告知，他们正在与该盟谈判交涉。

我问口舌之争又有何用，他们答曰“要求赔偿损失”，我为此颇感愤怒：

“那有个屁用啊！都把我给打了！”

“这就是社团的作用啊。”盟友摆出一副黑社会老大的姿态对我语重心长，“一个小弟被废了，总得有大佬去说叨说叨。”

“那有个屁用啊！小弟都已经被废了！”

“那有什么办法，反正小弟已经被废了。”盟友依旧语气平和，“对方总得拿出个说法才是。”

我这才知道，原来被打之后确实没有什么良策，要么忍受要么报复，没有第三种选择。正如一名玩家的签名档所言：有兵才有地位。于是，我第一次产生了造兵的念头。

此前我从不造兵。我喜欢发展经济，和平崛起。我那为数不多的朴刀兵，都来自电脑的随机奖励，我也就这么随便地供养着他们。有时盟友去征战，召唤着哥几个一起动手，一般我都会自豪地向他们宣布：

“我有6个朴刀兵！”

有过几次之后，盟友终于不耐烦了——

“您能报一个能让我们惊喜的数字吗？”

——他们的兵力都在数千或者上万。

征兵完，训练罢，闲置就意味着浪费。我只好去打那些已没人上线治理的荒城——它们被称之为“死羊”。我这样做，一来贴补家用，二来就当练兵。

并非所有弱小的城池都是“死羊”，有些是刚刚脱离新手保护期玩家的家园，所以难免发生误伤无辜的情形。凡遇此种情况，我总是表现得十分绅士，“费尔泼赖”精神还是应该遵守，尤其是对女性玩家。我回信道歉，告诉对方不知他（她）尚在游戏，并询问是否需要补偿；一般对方也就大度地说声“算了”。

后来盟友说我的性格过于悲悯，不适合玩这种争战类的游戏。“游戏里既有专以掠夺为生的‘狼’，也有毫无反抗能力的‘羊’，江湖还不就是这么回事嘛。”

2

渐渐地，城郊的资源田已升到足够高的等级，升级一块粮田的时间甚至能够长达一个月之久——我说的是实际生活中的一个月。而城内的街衢，也早已被各样各式的建筑充塞填满。惟一的期望就是等待商业值的缓慢提高，因为那样就可以再建新城。然后发展，然后再攒商业值，然后再建新城……就这么周而复始，日复一日，太阳底下不再有什么新鲜事了。据说最高的历史记录是建城百余座，当然那一定是数个玩家在同时管理，否则光是各城遍览一次，恐怕就要整整半天的功夫。最后系统不得不出面干涉，对单一账号的城市数额做了限制。


插图：宋金东

这是一个以“和”字著称的州——和平之州，和睦之州，和谐之州。一开始盟友之所以会邀请我来这个州建功立业，就是因为这里具有超凡卓绝的地理优势：它没有处在权力争斗漩涡的中心位置，而是偏安一隅，邻接的州县不过区区两个；而这里的人民则安居乐业，素来不喜战事，热心生产劳动。盟友们是一开服就登录上来的，而开服不过月余，该州的“合并方案”就告问世，大家友好地坐下来签署了合作协议，并商定了具体分工。从此，有人安心种田，有人保卫疆土，各司其职，协同发展。据说本来还有一个更大的计划，即洽谈整个北方统一事宜，甚至有成立“联合国”的意向，不料突生变故——一个重要角色不幸染疾，两周没能上线，此事遂告搁浅。

可这就是我来游戏的目的吗？我不知道继续下去还会发生什么。除了“死羊”之外，我谁也不敢去打。左近都是盟友，或者友盟；再远一圈则是外盟，一个个兵强马壮，凶悍无比——强敌环伺，令我望而生畏，噤若寒蝉。

很多人的兵马被戏称为“天兵天将”，这一戏谑般的术语来自系统的一次升级。此前游戏有个小疏漏，那就是“死羊”可以养兵，包括我在内的很多人都钻过这个空子。为了弥补漏洞，系统进行升级，结果又出现了连锁性的错误：有些玩家声称丢了兵。而游戏管理员答应予以补偿时，有人便借机狮子大开口：丢一百的谎称少了一千，丢一千的非说没了三万……很多人就是这样挣到了其武装力量的第一桶金，在这场闹剧结束后兴兵横扫一两个盟的玩家不计其数。后来有人嘲讽道：就算从开服第一天起你就一刻不停强征巧募，它也变不出这么壮一支兵马来！

后来游戏里设置了“州城”，在那

里，资源田和建筑都是满级，造兵速度奇快无比，是一方集名利于一体的好去处——攻打之满足自我实现，占领后迅速提升实力。于是，玩家们如走马灯般地打擂攻城，大有“城头变幻大王旗”之感——“州牧轮流做，明天到我家。”

——当然不可能真的到我家，因为我缺乏那个实力。

我依旧无聊地继续捶打“死羊”。有时，我踏上遥远的征程去打一只肥硕的“死羊”，所耗之资甚至入不敷出；而有时，我刚在附近欣喜地发现一只“死羊”并逐猎杀之，却被告知那是昔日的盟友。

我不满地回敬那位好心知会我的盟友：“以后谁不能打早说！”

而他只是传回一个宽厚的微笑。

以前我不知道，游戏也会有瓶颈之说。看来不只是男女之间的交往会产生倦怠，人与虚拟世界的交流同样没有例外。其中一个盟友早就设想过这种情况——他说他本打算充一些钱将自己升级为“人民币玩家”，这样他的兴趣至少可以持续半年以上；但他有所疑虑的是，盟里还会有谁能坚持不懈地游戏半年。我当时回答他的口气不容质疑，坚信自己一定能一如既往；但是现在，我对自己的决心也产生了怀疑。

对于网页游戏的评判，不同的人有着不同的标准。一位从美国学成回来的博士后得知我在玩网页游戏，不禁惊愕哑然：“没想到你居然变得这么堕落！”而一名年轻的本科女生在听到这一消息之后，却专门去我所在的分区登录了账号，投身游戏，建城经营——可就是不告诉我她的城市所在何方，害得我打“死羊”时从不敢问津“蜀”“吴”之城，因为她透露过她的城市不属于“魏”。而我本人，则依旧不紧不慢地建着新城，种着新田，盖着新楼，造着新兵。

在一个阳光灿烂的下午，她告诉我：她被人打了。

“对方很厉害吗？”我问。

“比你差远了。”

“他所在的盟呢？”我心虚地追问。

“也一样。”

“需要我报复他？”我马上心生暗喜。

“你说呢？”

一时间，我突然知道自己应该做些什么了！

——我的生命从此有了意义！

3

迢迢万里，漫漫征程。那时我尚不知道建造“虎贲”可以让部队提速——我玩游戏总是真正的“玩”，从不去论坛从不研究攻略甚至从不看任何帮助说明。总之行军速度慢如蜗牛，加之跨州攻打，有时甚至需耗时数日。

但我的举动却很快就引起了对方的反馈——行军需要速度，信息却是瞬时的。

“你还真是闲啊，这么远跨州来打我。可我不是死羊。”

我回信说：“打与被打，始终就是江湖中的不易法则。”

对方马上反应了过来：“你该不是在为谁复仇吧？”

这次我没有理他，打他依旧；或者按照《三国演义》里的套话来说——“更不答话，挺枪便战。”

我之所以那样回信，自然是为了有针对的回击。当初那名女生写信质问他为何来袭，他回答说：“我在游戏里谁都不认识，没人理我，我觉得寂寞。”

——好了，从现在开始，他将不再寂寞。

前方激战正酣，后方招兵买马，战争在紧锣密鼓地进行着。不过我也没有一直傻傻地长途跋涉，而是悄悄在他附近建起了“前哨”城市群落，并促其迅速发展壮大。我向那里秘密输送了大量物资，哺育着那片贫瘠的土地。我要等它们正式成熟完备之后，再出奇不意地予敌致命一击！

凭心而论，这是一个极其坚韧的玩家。尽管我三番五次地攻打不辍，但每当占领军撤离之后，他的城市发展速度都会再次飞升，人口也会噌噌噌地往上疯涨。我估计他每次都把兵力藏进“藏兵洞”以保留实力把资源藏进“暗仓”以保存物资，只要我的军队一离开，他马上又重新发展，呈现出一派欣欣向荣的景象。在我眼前，似乎出现了一座誓死不肯屈服的城市，它的人民在顽强地抵御着外敌的入侵——也许我打不过你，但我仍要亮剑一搏，顽抗到底！

当然，我并没有因为对这种精神的感动而罢手，而是进攻依旧。这时，我也许已不再是为了胜利，也不再是为了复仇，而只是为了所谓生命的意义。

其间他的盟友应邀袭击过我一次。我略作查看，未予反击。我要先把眼前的敌人收拾了，再去伺机报复他的同盟。

反正我可以等，我有足够的时间可以等。

那一段时间我相当投入，每天都会在线直到半夜，不坚持到4:00的“服务器例行维护”时间决不停歇。有时甚至还要等过这半个小时，再次上线，治理征战。

战争期间不免国库紧张，我突然想到了盟友们闲谈中提及的“征税”，顿时心情大悦。我随便捡了几个弱小的玩家发信，基本意思就是：现在本王手头紧张，需要几个小钱，特向阁下征税，毕竟公民有纳税的义务嘛；可要是拖欠不缴的话——不服抽你！当然，原信的语气比这严肃且和缓。

结果几天过去，没有一分钱的进项。有人回信表示疑问，有人拒不缴纳，甚至还有一个人直接骂了回来。我事先确实没料到抗税势力这么嚣张，真想即刻发兵过去，强行武装收税。无奈我敢于征税的那些城市都不在左近，加之我与那寂寞之人战事吃紧，无暇分兵，只得怏怏作罢。

后来与盟友谈及此事，没想到他们狂笑不止。“人家征税是拥有了‘征税符’，您可倒好，居然能手工征税！”

盟友话音未落，我的信箱里就塞满了数封来信，宛如一大堆缴税清单。那个显然是拥有了“征税符”的家伙向我的各个城市收取了不同数额的税款，而我只能眼睁睁地看着无能为力。

没关系，堤外损失堤内补。人有“征税符”，我有近卫兵。再去安抚寂寞者的时候，我还带上了新研制的“冲车”与“霹雳车”，它们将毁掉那些保护城池的“滚木”“礌石”“拒马”“箭垛”和“陷阱”，并车平城市内外的一切。

感觉自己就像那些纵兵抢劫的无良将军一样，向士兵承诺破城之后可以随意烧杀抢掠。据说某位开国皇帝尚在别人手下做将军时就是这样干的，攻城前他许诺说：一旦城陷，可以抢劫十天。结果士气倍增，但军队进城后果然无恶不作。幸得谋士苦劝：这样下去，必成空城！将军这才作罢，将十日改为三日——估计那城也差不多空了。有印象是五代时期的历史，当事人有可能是后周太祖郭威，也有可能不是。

在这一波攻击之后，我收到了他的最后一封来信。信的内容十分简单，只有一连串激动泄愤的脏话。我知道，在强大的攻势之下，这支力量终于土崩瓦解，准备彻底放弃抵抗了。此后，他的城市果然不再增长，他本人也从此再无声息。

当然也许，他重新注册了一个新号，躲在暗处偷偷发展，以待重新崛起，卷土重来。

所以我要时刻准备着。

4

自从那人退出游戏之后，我开始陷入恍惚不安当中。

摘一段《阿Q正传》里的话——

又有些胜利者，当克服一切之后，看见死的死了，降的降了，“臣诚惶诚恐死罪死罪”，他于是没有了敌人，没有了对手，没有了朋友，只有自己在上，一个，孤另另，凄凉，寂寞，便反而感到了胜利的悲哀。

这段话似乎很符合我现在的心情，颇有些“拔剑四顾心茫然”的感慨。

城内囤积的兵力越来越多，却没有丝毫用武之地，只是每天例行公事般地去车他的弃城。

看着那座城市的人口一天天减少，我不知道还能做些什么。分城的人口被车成0时它将成为一片白地，而主城将永远挂着那个0滞留在游戏当中——现在系统已不让删号了。可真到了那时，我还能再做些什么？

我不能忍受我的生命再度失去意义！

好在还有一个计划可以提到议事日程上来，那就是报复他的盟友。外援虽然只出现过一次，但毕竟干扰了我正义之师的征战大业。于是，那个人也被打了，不过我估计他也早已离开了游戏。

于是接下来，我顺理成章但又十分牵强地为自己找到了新的工作——既然他们都属于同一联盟，那么，就让我把这个盟铲平吧。

我并没有鲁莽而冲动地草率做出决定，而是先详细查看了该盟的情况———打半的玩家，实力也不算很强……当时我惟一的担心是，从盟名上看它是某个大盟的外围附属盟——假如因殴打小弟而冲撞了罩着他们的老大，恐怕多少会有些麻烦。

——过了很久我才知道，该盟里的玩家大多也已不玩了；而当他们还在玩的时候，也从来没有听过主盟的命令，不过是贪图大树底下好乘凉罢了。

我用Excel做了一个大坐标图，把各城的远近、援兵的方向以及每人的实力都直观地展示出来，以做到一目了然。做这项情报工作相当不易，需要在地图上一处处仔细寻觅，而且一时还难以找全。总之，我打算孤身一人挑这个盟了！

盟友听到这话后既惊讶又好笑：没想到当初一直东要几根木头西要几块石头的小弟，现在居然发展到要独挑人家整个盟了……

没有人敢于抵抗，至少不敢做第二轮抵抗；也没有人敢于还击，这个连第一轮都不敢。我说的当然是还在玩的人，已经放弃游戏的不算。当然，我在沾沾自喜的同时，头脑依旧十分清醒——他们不敢来打我，并非因为我实力雄厚；而是因为在我身后，有一个强大的联盟在庇护着我。虽说我总是声称无需任何人帮我，这只是我与该盟的私人恩怨，但联盟的存在，本身就是一种威胁。

消灭光某城的兵，然后开始车城；

消灭光某城的兵，然后开始车城；

消灭光某城的兵，然后开始车城。

……

中间还出过一段插曲——

当我打到某人的时候，他发信来说他是某某盟某某的小号，让我别再打了；我自然不信，接着打。

接着，某某盟的某某真的发信过来，证实那是他的小号，让我别再打了；我还是怀疑，以为是他因害怕而临时抱佛脚找来的靠山，照打不误。

最后还是盟友发信过来，说那真是某某盟某某的小号，我这才作罢。

借此与之交流，倒是得到一个宝贵的信息：他说他这个小号是专门用来卧底的，或者说就是为了打这个盟才设置的。我说我正在挑这个盟，向他索要所有盟员的坐标。他说他一直在车这些城，有了我，他正好乐得不用再跑那么远的路了。

尽管我顷刻之间便获得了该盟的全体名单（少了一个，据说已被他车成0了），但我并没觉得特别高兴。我惊讶于他的所作所为，想不到居然真有这种无间道的存在。

5

终于有一天，我遇到了有生以来第一个强劲的对手。

姑且把这个人称作“惟一”。

我写了一封信给盟主：《向组织汇报》

某某盟基本上已被我平掉。其中除某某系某某盟成员小号外，其他盟员都被我车得向0点走去。他们死的死，散的散，该盟事实上已名存实亡。

但是，现在我终于遇到一个强劲的对手：惟一。

他与我兵力相当，甚至有可能优于我，而且誓不就范。我发兵进攻，他亦发兵回击。而且我估计我的全部军队均将埋于他的主城。

还有，他可能是一名人民币玩家。

现请求全盟支持！助我攻击和防御，直至将其灭亡！

为了保险起见，我还将此信同时发给了几位盟友。

只有一名走得很近的盟友回了信。他告诉我说，我们看似一个大盟，但大多数人早已离去；就好似一株看似茁壮的参天大树，内里早被蛀空，已成朽木。盟主更是长期不在，他的账号有无数人知道密码，有空才上来治理一二。

好在这位盟友还可以源源不断地运送粮草。目前我的主城每日亏空，兵士们军心不稳，动不动就有逃兵成建制地开小差而去。

没办法，我只得另觅他途，硬着头皮上论坛研究资料。那里有人热心地编发“三国晚报”，不定期报道本区发生的重大事件；而如我这种不读书不看报的小民，对这些新闻却一无所知，漠不关心。

在这里，我第一次目睹了真正的惊心动魄。

我读到了某位传说中人物的告别回忆。为了方便起见，我们就称他为“传说”吧。

“传说”堪称这一游戏最有影响的玩家之一，在诸多分区开有账号建有都城。他临走前详细写下了半年来游戏的心路历程，让人不禁感慨万千。

我对本区的故事格外关心，不单因为这是我所在的区，还因为那个故事尤为感伤。

那次，“传说”拥兵征讨，横扫全州。这时一个名叫“遗忘”的玩家声称自己正值考试期间云云，“传说”说：那好，你安心考试，在此期间我不会动手。“传说”甚至怕“遗忘”因考试无法上线治理，粮草有欠，还答应帮他养兵！此外“传说”还问“遗忘”，还有谁是他的同学；“遗忘”说了，“传说”也同样承诺不打。但就在第二天，“遗忘”的同学就攻击了“传说”；“传说”进行了报复性的车城，但还是没有埋怨“遗忘”。

可是“传说”不知道，一场针对他的血雨腥风正在悄悄地酝酿当中。

终于有一天，“传说”的攻击遭到了顽强的抵抗。但令“传说”吃惊的是，很多协防部队都来自早已被他摧毁的城池。那些人卧薪尝胆，同仇敌忾，有钱出钱，有力出力，悄无声息地养兵助友。按照“传说”自己的说法，他第一次看

到了什么叫作团结。

这还不是最残酷的。接着，“传说”的城市遭到了联合进攻，进攻者都是因他手下留情而接近苟延残喘的人；而其中最凶悍的一波进攻，恰恰来自“遗忘”！

我相信那时的“传说”一定是百感交集，但在他诉说时依旧心静如水。他说：他承诺不打“遗忘”，但“遗忘”毕竟从没有过对等的承诺。江湖嘛，本来就是这么回事。

这一次“传说”被狠狠地重创，但对手毕竟没能置他于死地。说起来其险无比：他本人当时不在，给他“看号”的人偏偏又忘记在敌兵与敌车到来之间的几秒中插入防守兵力！也就是天不灭曹，“传说”原来派出那几波打“死羊”的部队恰巧这时返回，正好插入其间——据说只差了十几秒钟！只能说是天道使然。

“传说”在回忆录里不无感慨地说道——

“不得不说，这一次我彻底服了他们。我佩服他们每一个人，佩服破我城防的每一个人，就连其中让我非常反感的人我也十分佩服。他们差的只是运气。如果他们的兵都在午夜之后到达的话，他们不光能车掉我的城，还会消灭我所有的兵。”

也许是经历了太多的沧桑，“传说”终于感到厌倦。他留下记忆，飘然而去。

我去看了他的照片，是一个相貌清秀的小帅哥。

6

我终于整理出了“惟一”那斑斑劣迹的完整材料。

他屡换联盟，攀附高枝，欺男霸女，恃强凌弱。而无论他在哪个盟，都从来没把真心交给盟友过。他甚至还玩弄盟友——在盟友受袭需要援军的关键时刻，他非但不出一兵一卒，反把将领孤身派往受攻之城，凭借友军浴血抵抗后的满地尸骨混水摸鱼地骗取经验值。


插图：宋金东

最恶劣的，恐怕要数“飞城夺田”的行为，当然这也是他最终败走麦城的开始。

游戏里提供一种“州符”，使用之后该城会随机迁往州内任何地方。有人曾用这种飞来天军的方式扫平过很多城，但“惟一”却把“州符”的功能用到了极致。

首先，他会在一个号称“神田”的区域旁建城。所谓“神田”，就是一座拥有15块粮田（一般城市仅拥有6块粮田，较好的城市则拥有9块粮田）的城市外加3处可让粮食增长提高50%的绿洲。而绿洲是可以被掠夺的，所以只要一有人在绿洲旁建城，其狼子野心便昭然若揭，别人自然会有所防范——反正他升级造兵需要时间。可对于一个“人民币玩家”来说这就不是问题了，因为他可以利用金币让建筑迅速完成，顷刻就能发兵，事毕马上使用“州符”，带上两处新抢的绿洲悄然遁去。

有人计算过，从分城建成到最终逃逸，完成这项工作前后最多也就是一个半钟头左右。这种“抢短线”的投机行为，往往让受害者欲哭无泪——今晚睡下时绿洲还好好地在那儿，明早起床一看已经少了两块。

“惟一”用这种方法屡屡得手，不过到底激起了民愤众怒。

虽然“州符”掌控在玩家手里，但系统同时还规定：在该城攻击他人或被他人攻击时不可“起飞”。于是有些玩家半夜上线潜伏，“惟一”的阴谋方露端倪，便马上从远处调来霹雳车，拖住“惟一”不让他的城池转移；而车速本就缓慢，又给了玩家充裕的时间。

结局自不必说。总之经受了这次打击之后，“惟一”好像变蔫了，要不就是经济紧张了，似乎也不再充钱，变成了普通玩家。

我知道自己搜集这些资料，无外乎就是为了找一个与他血战到底的理由。别说那些帖子只是其他玩家的一面之辞，即便真的如此，“惟一”又做错了什么？还是那句话：江湖嘛，本来就是这么回事。

游戏里有个不成文的规矩：不能坑朋友，但可以玩系统。

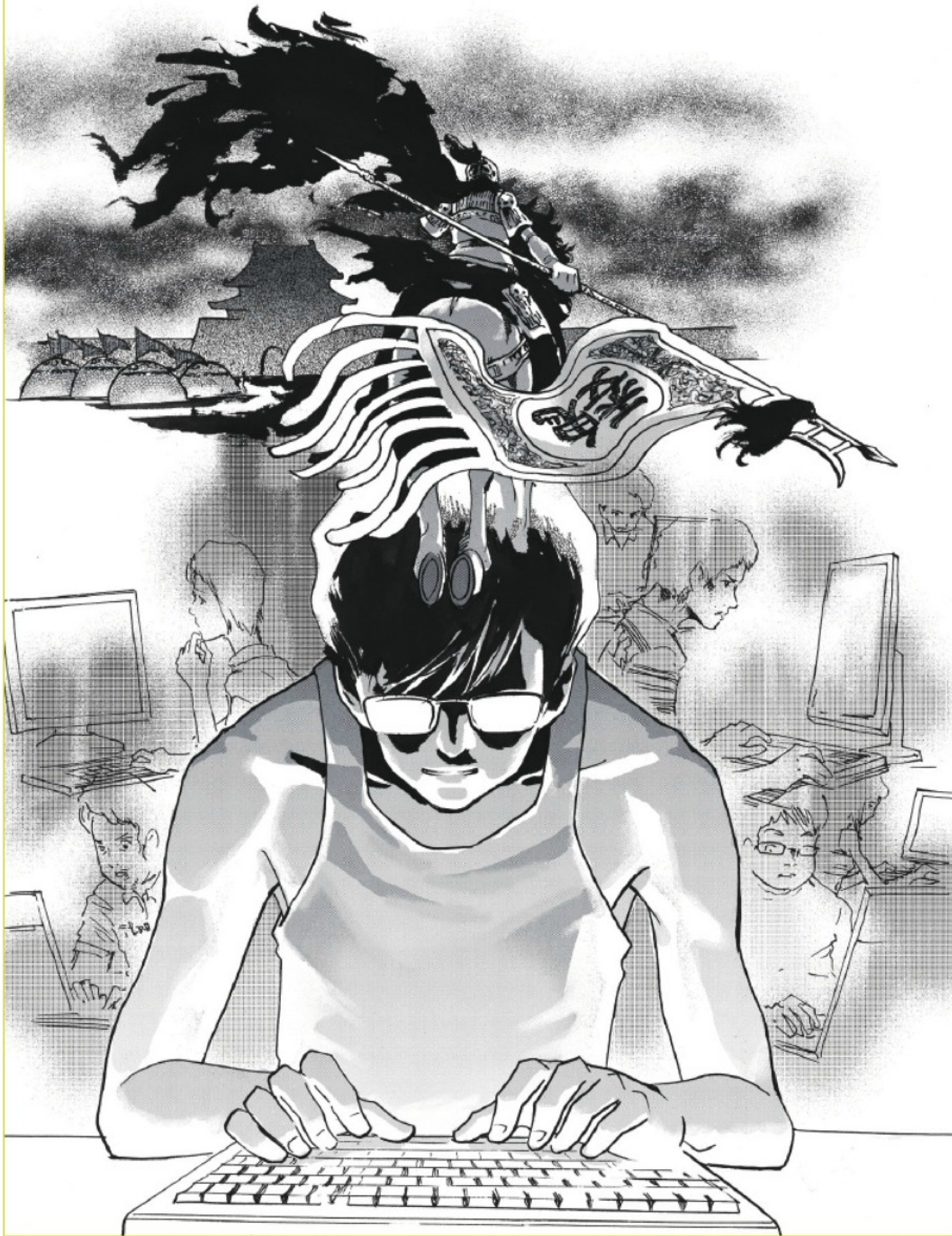
系统时而会搞活动，不过这些惊喜往往出现在一天开始的子夜时分。大多数玩家不可能半夜上线，因而出现了“看

号”的说法。

所谓“看号”，原本就是帮人看着城市，免得被打了还不知道。开始只是盟友间的互相帮助，后来则发展成为一种交易。商业社会嘛，什么都可以通过利益交换来实现。比如我就亲眼见过，有人声称可以代打绿洲。

有一次系统承诺将按联盟排名发放奖励，而在最后时限即将到来之际，给人“看号”的盟主就开始运作——把很多分盟的城加诸自己的盟，使联盟排名迅速提前，以获取系统那丰厚的奖励。

说起系统的可爱，有时甚至让人匪夷所思。它不但经常被玩家耍来涮去，偶尔也会作茧自缚。端午前夕，系统曾大肆叫卖一种“粽子”道具，热情鼓励玩家抢购，并对囤粽前十名许以大宗宝物。不料无人响应，及至“粽子”馊了也没卖出去几个，最后很多人凭着一两个“粽子”就获得了意外奖赏，系统着实摆了自己一道乌龙。



插图：宋金东

不知是“惟一”亲邀外盟助拳，还是正好赶上祸不单行，总之我从中军帐里获悉，除了他的攻击，还有数倍于他的敌军正在向我扑来。换言之，我同时被两个敌人攻击，而且敌军已在来的路上了。

另外那波攻击来自本区第一大盟。种种迹象表明，它一直在着手统一全区，而现在，也许我成了行将打击的对象。其实这一计划实施已久，只不过今天宝剑终于落到了我的头上。

我连忙发信求恳：

“再给我一点时间，让我车完那个盟！”

——我感觉自己这句话，颇似阿基米德死前那悲壮的天鹅哀鸣——

“让我画完这个圆！”

在我看来，只要完成了这项工作，我也就可以瞑目了。

7

对方没有理睬我，或者说“更不答话，挺枪便战。”——相比他们的统一伟业，我的要求也许实在太小太小。

盟友除了提供粮草，还派来诸多防守力量一同协防，这其中许多蜀国吴国的兵种我从来都没有听说过。我自己手头用于防守的兵力实在少得可怜，此前我一直沉迷攻击，急于求胜，兵营里加班加点地征募的全是专事攻击的近卫兵，征兵计划已经排到了一个月之后，而这在中途又无法停止。

我的心情十分紧张，这毕竟是我有生以来第一次守城大战，既兴奋，又紧张。

——其实真正的交锋，只不过是一瞬间的数字变化，宛若黑暗中一声短促而惊悸的喊叫；而在我的想象当中，那却是千军万马的呐喊厮杀。

可惜我没有等来那一刻，来犯的竟然只是区区一个近卫，即所谓“一兵”。

“一兵”的意义在于，可以耗费敌城大量的粮草，搅乱敌人的部署，让他疲于应付。

当然，对我来说，还有一层格外的意义，那就是给我带来了精神上的极度紧张。

消极防御永远比主动进攻更为紧张。我很想派出部队御敌于国门之外，或者埋伏在必经之地进行偷袭伏击，或者干脆运用我人民解放军在解放战争期间惯用的“围点打援”战术。可盟友告诉我，系统没有设置这些程序，相应的战术都是通过别的方式来完成的，比如“压秒”和“追秒”等等。然后他相当无奈同时也相当无情地指出：就像我在其他游戏里一样，

我这个人根本就不会打仗。

其实我知道，我打仗从不用脑子，向来都是死拼；我打仗从不先侦察，向来都是"盲推"；我打仗从不计得失，向来都是"风萧萧兮易水寒，壮士一去兮不复还"。做我的部下和士兵，真的太过悲哀。

所谓"压秒"，是指在秒级别上几波部队的配合行动，一般都是出了车之后再出兵，算好时间赶在车到达前一秒率先到达。

所谓"追秒"，是指掌握敌军的返程时间，让追兵正好赶在敌军到家后几秒内攻到，让他根本来不及转移刚刚返程人困马乏的攻击兵力。

为此他们甚至用Excel做表（所以当他们听说我居然用Excel做坐标图时，也着实地嘲笑了一番），精确地算好各项时间。有时他们会故意让佯攻与主攻相伴混淆，使敌人难辨真假；有时则会派出数百波"一兵"，令敌城的中军帐变卡，无法查看各波部队的到达时间，因而也无法判断来者是人是车，使抵抗行动陷入迷茫的困境；有时甚至还会把一些将领派到敌城当中，迷惑对方，让他以为这里将是真正的战场。

"和平时期的主要手段是玩外交。"盟友告诉我，"战争时期的主要手段其实就是玩心理。"

"惟一"对我的主城"首都"发来的是一波波佯攻的"一兵"，但第一大盟对我的前沿阵地却是实打实地猛烈强攻。几天的功夫，我那几座远离主城的前哨基地就一一破防，被车得干干净净，人间蒸发，仿佛从来不曾存在过一样。

下一步，将是我"首都"周围的城镇直至"首都"本身。

我本想屯兵数千，奋起一击，然后便可以悲壮而光荣地退出游戏。

盟友听罢不屑地一笑，随即便向我出示了那些著名战役的截图——全都是数十万将士与数十万将士的交锋。看罢之后，我颇受刺激，万念俱灰，方知自己连最后的机会都没有了。

——回想当年那自以为英雄无敌的态度，不禁汗颜得想要一头撞死！还"拔剑四顾心茫然"呢！

"现在已经太晚了。"盟友颇为遗憾地对我说道，"已经无力挽回了。"

他告诉我，要是再早些时候，也许还有转机。那时盟员大多都在，大家还可以同心协力，共襄盛举。

"从你做事的性格和方式来看，其实比较适合搞外交。"盟友分析说，"前一段有一个盟，就是利用外交的方式，软硬兼施地收服或者说吞并了一个小盟。"

"不战而屈人之兵？"

"对。战争只能给我们留下一座座荒城废墟，而用外交去说服，却能增强联盟的实力。"说到这里，盟友却不无感慨，"但现在什么都晚了，大势已去，无论战与不战，都不可能屈人之兵了。"

于是，我不得不开始考虑后事。

我在远离文明地带的边陲建起一座新城。按照我的本意，本想叫做"最后的抵抗"，但怕这更会激起对方的杀心，到底没有敢用。

与其说是为了最后的抵抗，还不如说是一种心灵上的安慰。一座孤城，谈何抵抗，只是做一个姿态而已。

南宋末年，与元军对抗多年的偏安朝廷，终于等来了最后一支十万宋军的全军覆没。丞相陆秀夫见大势已去，含泪背起年仅八岁的小皇帝跳海殉国——但在行此壮举之前，我想他们总要先找到一片陆地尽头的海滩。

那名女生也在我的城边建起一座新城，打算陪伴我度过这最后的时光。

也许用不了多久的。我们已经没有多少时间了。

8

就在这时，论坛上出现了一个相当重要的帖子——《声明：关于统一》。帖子带有明显的官方色彩，语气也颇似官样文章的风格，基本句式就是——

某州境内的所有玩家，只要还活着的，打仗的一律加入某盟，种田的一律加入某盟。否则视为死羊，直接处理。

帖子一口气列举了十余州县，并针对一些特殊情况颁布了特别措施——

某州玩家态度不明，待定。

某州等待和平谈判，暂停攻击。

等等。

在帖子的最后提到：

本区目前只承认以上所提到的盟，其他处于势力范围内的盟一概处理掉。不要说我无情冷血，这是手段，应对合区的必要手段。想玩下去的必须加入官方承认的盟，否则一概打死。谢谢。

发帖人署名"梦云"。我猜想这个"梦云"，也许就是本区第一大盟的老大吧？想必这个名字对大多数玩家都如雷贯耳，只有我这等过于普通的平头百姓才孤陋寡闻得不知其谁。

但在不到24小时之内，就有一个署名"敏"的旗帜鲜明的反对帖子出笼了——《告全体玩家书——坚决反对整合》：

在美国的民主宪章里有这样一句话：任何权力都需要制衡，即使这样会浪费一些资源也在所不惜。但在本区，目前已失去了制衡第一大盟的力量。他们想要整合全区，消灭一切敌对者。

我很想知道，所谓"官方"是谁？莫非说谁的地大人多谁就是官方吗？"否则视为死羊"——凭什么？没有加盟的，不在你们所规定盟里的，以及不想加入你们所规定盟的玩家，就都是死羊？还要"直接处理"——这和处理废物的口吻有什么区别？试问所有被当作废物的玩家，你们作何感想？

考察所有的玩家——有人时间长，有人时间短；有人来得勤，有人来得少；有人很重视，有人不过是随便玩玩……大家的性格、脾气和爱好各不相同，凭什么必须听你们的？凭什么就该被你们整合？

其实我知道，对于这些问题你们心底早有答案。你们无外乎想说：我们凭的是实力。可问题是，假如你们的设想真在本区实现了，千秋万载，一统江湖，那本区又会变成什么样子？没有了征战不休的三国，只剩下一统江湖的三国；没有了诸侯林立的三国，只剩下政令一律的三国；没有了快意恩仇的三国，只剩下歌舞升平的三国；……从此，再也看听不到千军万马的奔腾，再也嗅不到一丝激扬放肆的血腥，再也看不到十步杀一人千里不留行的豪迈……真要是那样，本区也就真的死了，合并还有什么必要？

我在这里正告你们：我们自己的游戏，爱怎么玩就怎么玩，你们根本管不着！我们花时间花金钱来玩游戏，不是为了被你们整合！别说你们与我们一样也是玩家，就是游戏管理员也不敢这样对待我们。

最后，我向所有不肯低头接受整合不肯甘于寄人篱下的玩家发出英雄帖：不管我们原来是朋友还是敌人，不管我们原本属于哪个联盟，也不管我们身处何州何地；只要你在本

区，只要你不想接受整合，并愿意牺牲一切代价抵抗到底，那么我们就是同盟！黄沙百战穿金甲，不破楼兰终不还！你们可以车平我们，但永远也别想整合我们，因为我们会抵抗到底！

说句老实话，“敏”的帖子让我看得血脉贲张，当即就想与他联系。与此同时，两派意见引起了相当激烈的争论。支持的、反对的、愤慨的、叫骂的……一时间我感到有些无所适从。

我专门查找了美国的诸多法律文件，但始终没找到那句格言的出处。

几天下来，“梦云”与“敏”的争论一刻也没有离开我的脑海。面对着城池与地图，杂乱无章的想法充斥了我的思绪——

即便目前没有出现这种情况，也就是说，退一万步说，根本没有任何外敌的威胁，第一大盟就没有资格如此下令吗？

它完全有这种资格！古往今来，国内国外，从来都是凭借实力说话。所谓公理，一直就只存在于理想者的书斋里，从来就没有在这颗星球上真正实现过。

所以我很想发帖告诉“敏”，以及与他同样想法的人：在实力面前，你的那些说法根本就全错！古龙在《多情剑客无情剑》里早就说过：“江湖中本来就是这么回事，谁的刀快，谁就有理。”

但最后我还是会告诉“敏”：

即便你说的全错，但是——

但是——

我还是会与你站在一起，以迎接最后那毁灭性打击。因为，我也有着一腔热血！

可是没容我发出这个帖子，我就再也登录不上原本那个游戏服务器了。

9

冷静下来想一想，无论我还是“敏”的想法都是多么幼稚可笑，又是多么书生意气。初看起来，“敏”的说法慷慨激昂；而相较之下，“梦云”的计划则显得如此卑鄙龌龊。可冷静下来想一想，就会发现“梦云”有其道理，而“敏”的观点却是一种无端的冲动。

在很多时候，我们总是毫无理性地盲目冲动；而事实上，我们所反对的东西恰恰是十分有道理的。

其实合服的说法由来已久，早已传得沸沸扬扬。据说是因为各区的玩家开始大大减少，游戏运营商只好把大家聚集一处。为了应对这一变故，有些区原本处于对立状态的第一和第二大盟握手合并，以迎接更大的对手；而有些区，则是全体和谈，共商未来。

当有可能出现一个强大的外敌时，甚至仅仅出现这种威胁时，在一个集团内部往往会产生出一种超乎寻常的凝聚力，这在历史上有目共睹的。这不是一种崇高的姿态，而是出于一种自卫的本能。所以“梦云”之流的仓促决策，完全是出于一种极为现实的考虑。

但我在理智冷静下来之后，却又往前走了一步。但还没容我认真细想，就在最后一次登录时接到了一封公函。

事情的发展快得出乎我的意料，公函可能来自我们盟，也可能来自本区的领袖，值此这兵荒马乱之际，我竟然没去注意它的出处。总之它告诉我们：合服在即，大家准备迁城；想打仗的去某州，想种田的去某州；等等。在信的最后，发信人加上了一句感情色彩极浓的话——

“永远记住我们曾是这一区的！”

永远记住我们曾是这一区的？这怎么可能？这个区对我来说，有着那种血浓于水的深情厚意吗？有着那种不可割舍的种族血脉吗？有着那种难以忘怀的肝胆相照吗？这些，对于那曾帮我助我的联盟，确实有过；但对于这个完全因地域而集聚一处的分区，有过吗？

这还让我想起一件往事：曾经有一个美眉玩家加入了某个大盟，其时盟里的老人基本上已对这游戏失了兴趣，于是乐得把联盟管理权拱手交与美人。女生一般不爱打打杀杀，后来与其他人意见有所不和，干脆带着追随她的人种田去了。而这也就意味着联盟事实上的分裂，甚至相当于与敌盟绥靖妥协。为此骂声四起，纷纷指责她葬送了祖宗的基业。

但是——难道她接掌了这一职位，就必须始终背负看守历史的义务与责任吗？如今时过境迁，行将合服，相比之下，这点小事又能算得了什么？

与此同时，“惟一”也发来信件，嘲弄地对我说道：

你可真是执著啊！都快合服了，你还打个不停。与你相比，我也就是没有车，但你也灭不了我。

尽管他的语气充满讥讽，但我还是从中看出了一丝恐惧。然而基于上述对本区的疑虑，我实在不知应该如何是好。这时候我真的不知道，究竟是民族大义重要，还是个人恩怨重要。

我休战了整整三天。三天里，我在思考、我在分析、我在等待。

但是最终，我还是决定继续攻打。

就好像一名军人，无论战场之外的政局发生了怎样天翻地覆的变化，当他尚未接到最高司令长官停止战斗的最后命令时，他就必须生命不息战斗不止。

于是，我再次发兵。

术语解释：烟花——寓意势均力敌或明知必死的战斗，像烟花一样瞬间美丽。

然而，我再也没有在原有的游戏服务器上看到这些士兵的命运，再也没能看到那最为绚烂美丽的璀璨烟花。

10

那个女孩告诉我，新分区的服务器已换了字头，并把新网址贴给了我。我登录上去，简直不敢相信自己的眼睛。

地图上布满了拥挤的城市，一座接一座地挨在一起。地图上不再有丝毫空地，到处都是城镇与绿洲。人满为患，各自为政，俨然世界末日一般混乱不堪。

我顿时陷入一种无限的恐慌当中，我相信大多数人的心态一定与我相似，我甚至相信整个世界的感觉也与我相似。

“我们搬家吧。”女孩告诉我：现在可以利用系统所给的“迁都符”；我们去找一块净土，挨在一起，永不分离。“但要赶快，因为‘迁都符’失效的时间马上就到了。”

我查找原来联盟领导集体的情况，发现他们都已分别加入了其他联盟。有些联盟的名字十分陌生，显然来自被新合并区域。

联盟解体，各自求生，一切都成为过眼云烟。所谓“永远记住我们曾是这一区的”，更成了一个令人苦笑的黑色幽默。

但我还是抱有最后一丝幻想，有了困难我只能去找组织。我给原来的盟主发信：

你们各自改换了门庭，我们怎么办？

我本希望获悉他们新的群居地点，也好赶紧搬过去。人多势众，群威群胆，总比单身鏖战要强一些。但是，我却一直没有收到任何回音。

没办法，我们只有自己迁城。可惜各处富饶的地方都

已被人占据，我们选来选去，终于在毗邻边界的地方发现了一片空白。那里没有绿洲，荒凉贫瘠，勉强可供安身。我们安营扎寨，休养生息，暂时安顿下来。

我不知道等待我们的命运将是什么。未来永无定数。

我离开游戏，下线关机。但躺在床上，却始终难以入眠。几天来梦里都在疯狂造兵，四处出击，看来连睡觉时都无法安稳、无法忘却、无法释怀。

我想起论坛上“传说”的回忆录。

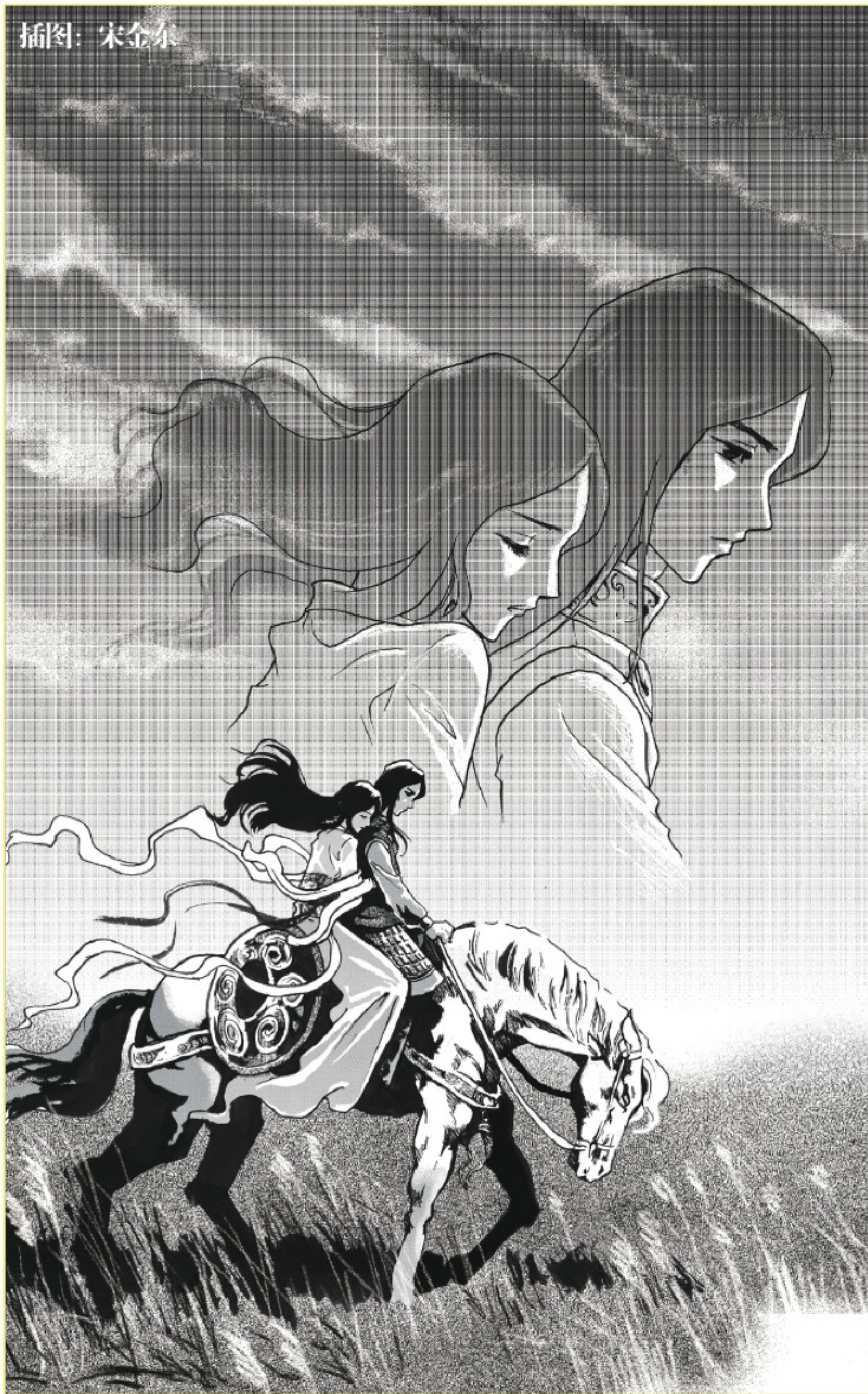
他曾对这一游戏充满热情，从某区的牛刀小试到本区的锋芒初露再到某区的群殴至残。最后，他终于厌倦了。“这么多区玩到现在已经好累好累，很多现实中的事情都没有精力去做了。”

尽管他诉说着这一游戏对他的种种好处，让他每天按时起床因而上课再也不会迟到，让他消磨大量时间因而再也不去考虑恋爱女友，让他一度痴迷同时也把他从另外一些令他痴迷的游戏中拖曳出来。但是，我总觉得在这些赞美的背后，隐藏着他无数的悲凉。他自己也说：突然发现自己错过了很多东西，很多值得珍惜的东西从眼前从指尖悄悄溜走，尤其是发现自己已开始变得迟钝。

是的，他花费了那么多的精力，也许还花费了不少的金钱，营造出这样一番无人不晓的英雄业绩，但是，我们的生活本身又能变得怎样呢？在我的眼前，俨然出现了一个标准的宅男形象。

“传说”终于走了，临走前他无比深情地说道：他爱他的盟友兄弟，而希望恨他的人从此原谅他——“只是游戏而已”。我觉得他还是一个相当洒脱的人，而我则无法摆脱那些恩怨情仇上的不休纠缠。论坛上一片送别之声，唏嘘感喟，泪眼婆娑。但我想过不了多久，他就会被大家彻底遗忘，只剩下网站上的一个账号，地图上的一座城池，文章中的一个网名。

我想起论坛上“晓筱”的绝笔文。


插图：宋金东

这位美眉玩家在离开游戏之前，写下一篇号称“绝笔”的帖子，但并没有获得什么反响。大家都认为，她是因为什么事情而放弃了游戏。游戏中的迎来送往实在太普通了，我们的感情末梢早已麻木不仁——就如同送别“传说”一样。但是后来大家才知道，她在现实中真的离我们而去了，也许此前她就知道自己已罹患绝症，参与这一游戏是她在世间留下的最后痕迹。

假如是在刚有网络刚有网游的时候，这将会是一件多么轰动的事情！而现在，大多数人对此都十分漠然，最多不过是更改城名以做纪念。我们已经历得太多太多，如今网络一网打尽了天下所有的喜怒哀乐，让我们年轻的心灵中早已灌满了死亡的消息。死神经常与我们擦肩而过，带走我们相识的熟人，我们对此也早已司空见惯。

其实换一个特别的角度想一想，其实她比我们谁都幸运。因为只有她真正做到了，把整个生命都投入到这一游戏当中。

我始终难忘她最后的帖子——“如果你认识她，那么请你忘记她。”

但愿天国也有网游。

我与那个女孩继续小心地经营着已合为一处的城邦。

无论如何，有一点我始终清楚地知道，那就是我们想要安静地生活下去的愿望，恐怕根本难以实现。早晚有一天，隆隆的车声将打破我们的美梦，踏平我们的城市，并重创我们的心灵。而那时，我们只有带着遗憾离开游戏。

当然，也许无需等到那一天，我们就会对这一游戏产生厌倦。

但无论如何，生活还将继续下去。

还将继续下去。（完）

星河杂文

林晓：关于星河，看了前面的自述以及小说，你多少有些了解了吧？再介绍一下他的杂文。星河的杂文大抵分为书评、游记等几种，下面选的两篇短文，曾经发表在《科学时报》上，是他比较有代表性的文字，严谨有余，仿佛一个老派彬彬有礼的绅士，调侃是绝对不庄重的行为，一言一行都需师出有名，用典也极讲究。这就是成名作家的“范儿”，文坛新秀们身上是没有的。

科幻作家的政治倾向

■北京 星河



多丽丝·莱辛,2007年诺贝尔文学奖获得者

题目中的“作家”也许改为“作品”更为合适，因为这一话题，是由诺贝尔文学奖获得者多丽丝·莱辛的作品《玛拉和丹恩历险记》引出的。本文是在北京师范大学文学院召开的“多丽丝·莱辛科幻小说学术研讨会”上，笔者所做的发言。而我们知道，莱辛毕竟不能算作一名科幻作家。

早期的科幻作家，其政治倾向大多偏左：凡尔纳是一位民族解放主义者，对受压迫民族深表同情；而威尔斯早年干脆就是一个地道的马克思主义者，出访苏联，拜谒列宁，即便是后来有所改变，也属于一个持改良态度的社会主义者——他加入了费边社。

而二战中或二战后成长起来的那批科幻作家，也许与他们多具行伍经历有关，政治立场多偏右。尽管克拉克对苏联和中国格外关注并抱有十分友好的态度，但其倾向绝不不含糊；海因来因就更不必说，即便是西方评论界对他的评语也常与“军国主义”、“沙文主义”、“霸权主义”甚至“法西斯”有关。如阿西莫夫那般几乎没有政治倾向的作家极少。

及至“新浪潮”后成长起来的科幻作家，其政治倾向再次偏左。以特利·比松为例：有一次在中国举办的研讨会上，他自称马克思主义者；不过后来我研究了他的简历，发现他连能否被归入西方马克思主义者都要存疑，倒更像是60年代那批激进青年——他的女儿就出生在科罗拉多山麓嬉皮士的群居村里。

再年轻的西方科幻作家，手头没有更多资料，只是凭感觉——很不严肃地——感觉他们更可能偏右。

我们厘定科幻作家的政治倾向，并非要像以前一样界定谁是革命的谁是反动的，谁是进步的谁是保守的，只是想在这样一个背景下来考察科幻作家所处时代与环境对他们创作的影响。

这就要说到莱辛。事实上从年龄来说，莱辛不属于60年代愤青，因为当1968年席卷欧洲的五月风暴来临时，她已接近“知天命”的高龄，那种小女孩游戏般的女权主义不会再吸引一位正从中年走向老年的妇女。但为什么这位后来被誉为英国文学老祖母的作家却显得如此左倾和女权呢？

事实上莱辛的政治倾向更多来自她早年生活的影响。莱辛的童年是在南罗得西亚（今津巴布韦）度过的，20岁之前她跳舞酗酒，一度迷失了人生方向。然而在二战期间，她不但参加左翼活动，并在组织上成为一名共产党员。同时，尽管她坚决否认自己是女权主义者，但正如众所周知的那样，她一直被女权主义者视为榜样和楷模。关于这一点，我们甚至可以探讨一下左倾、女权、生态与后现代主义的亲密关系，由于篇幅所限，只能另文处理。总之，莱辛终于在30岁时结束了探索生涯，怀揣惟一的家当、自己的小说草稿回到英国，开始了新的生活。

有一个相似的例子：白求恩。早年白求恩——假如我们不为尊者讳——就是一个放浪形骸的浪荡公子哥，他在欧洲倒卖艺术品赚钱行乐，过着纸醉金迷的生活，同时精神空虚，找不到正确的人生道路。随着他对苏联的访问和自己思考的深入，终有一天幡然醒悟，加入共产党，参加西班牙内战，继而又来到抗日烽火中的延安，为中国人民的民族解放事业献出生命。

就作家阵营而言，与莱辛更类似的是另一位英国作家乔治·奥威尔。很多人都知道，早年奥威尔相当左倾：他自20年代末倾向于马克思主义；1936年应一家左翼出版社之邀考察大萧条时期的工人状况，写成《前往维冈码头之路》一书；西班牙内战爆发后，他携新婚妻子前往伊比利亚半岛，加入国际纵队，成为一名战地记者。

但是，无论奥威尔前期的作品流露，还是后来的生活经历，都表明他不是一个彻底的叛逆者，顶多是一名具有浪漫情结的理想主义者。正如D.J.泰勒在《奥威尔传》“第一部分”的第一句话里所做的描述：“奥威尔的朋友安东尼·鲍威尔坚定地说，像大多数反叛者一样，奥威尔对自己反叛的东西有着一半的热爱。”换言之，奥威尔与莱辛一样，在潜意识里都是某种秩序的忠实守护者，而不管在他们的青年时期曾多么激进和反叛。至于说他们年轻时代的激进，与思想倾向有关，与社会环境有关，甚至可能与体内的荷尔蒙分泌有关。事实上在法国有这样一句话：一个人在20岁前不是真左派就过于世故，在40岁后还是真左派就过于天真。也就是说，无论是英年早逝的奥威尔，还是得享遐龄的莱辛，在他们的生命中都有过一些偏激的段落，但他们的最终选择还是回归本色。

奥威尔与莱辛惟一的不同在于：莱辛虽然没能为我们描述出一个美丽新世界，但最终还是让女主人公怀孕了——这无疑是女权主义向传统家庭的回归示好，甚至不妨说是缴械投诚；而奥威尔内心的绝望却更深：他不但没能构造一个美好的社会状态，还狠心让主人公饮弹而亡，身心俱毁——对此一个稍嫌牵强的解释是作家的健康状况：毕竟莱辛在创作《玛拉和丹恩历险记》时已是含饴弄孙的耄耋之年；而创作《一九八四》时年仅不惑的奥威尔却因病痛的折磨濒临风烛残年，已依稀望见死神正在朝他招手。P

我心目中不同的三岛

■北京 星河


三岛由纪夫，日本最重要的文学家之一，以切腹自杀了结生命

在东京蜡像馆里，有一尊手持长剑的裸体塑像，但那不是一介武士，而是一位作家。他的名字叫三岛由纪夫，曾两度获得诺贝尔文学奖的提名。在三岛的作品中充满了优美的文字，但更多的人所知道的却是他的“以身殉美”。

按照传统的说法，30多年前三岛的剖腹之举是为法西斯张目。三岛由纪夫是一个极端民族主义者：他痛恨民主，曾受训于自卫队，并投入2000万日元组成人数约百人的私人武装“楯之会”，宣誓效忠天皇。

尽管我早就知道，美丽的文字与作者的品格之间并无必然相关，但在读到三岛由纪夫回忆自己写作初年经历的散文时，还是感到格外惊讶。我没有想到，后来以如此悲壮形式离开人世的作家，在其年轻时的内心中竟表现得如此狭隘和自私。

身高不足160厘米的三岛年轻时毫无自信，因而他对有些文学作品中展现出小人物的野心表现出极大的反感。按他的话，当时的文坛名家太宰治在其作品中，“时隐时现的文坛意识以及负笈进京的少年的乡下人野心之类的东西又是我最最难以忍受的”，他认为太宰此举是一种令人讨厌的自我丑化。其实本来小人物有野心无可厚非，但不敢正视自己对文明社会的敌视，则就是一种因自卑而产生的心灵扭曲了。正如三岛自己所言：“许许多多的文学青年为在他的文学作品中发现自己的肖像画而大喜，而在相同的地方，只有我慌慌张张地背过脸去”。（三岛由纪夫：《我的时代阅历》）

对名家的敌视，以及对贵族的厌恶，使得三岛急于要宣扬自己的这种理念，于是他来到太宰的家，并当面对太宰治说出了自己的厌恶。假如只是“举世混浊我独清，众人皆醉我独醒”也就罢了，可三岛在文中竟会狭隘到去讽刺名家聚会的榻榻米有毛刺和房间里电灯的昏暗！这就难免有些过分了。按照三岛自己的说法，在前往太宰家的时候，显然“是一种怀里藏刀出门的恐怖分子的心境”。而当他回忆到自己成名后也有青年对他说出几乎同样的讨厌他作品的话时，不禁让我想起了杰克·伦敦笔下的《一块牛排》。

一个如此近乎自恋的人，又怎么会做出那样的壮举呢？起初我百思不得其解。后来我在莫言的《三岛由纪夫猜想》中找到了部分答案：“他其实是一个最怕死的人，他把自己的生命看得起码与凡夫俗子一样重。”但为了自己在文学上的地位与轰动，这位三岛由纪夫竟不惜给了自己一刀！“三岛努力把自己扮演成一个威武的、有远大政治理想和崇高信仰的角色，实则是借此吸引浅薄的评论家的目光，是为他的大长篇做广告。他最后的剖腹更是做了一个巨大的广告，一个极其成功的大广告，从他的头颅落地那一刻起，一道血光便把他全部的作品照亮了，从此三岛的文学便不朽。”也许正如莫言的猜想所言，这一切都源于三岛的文学诉求。“三岛是为文学而生又为文学而死，他是个彻头彻尾的文人。他的政治活动骨子里是文学的和为文学的，他的死也是文学的和为文学的。”莫言最后的结论是：“三岛是个具有七情六欲的凡人，但最后那一刀使他成了神。”

于是，三岛就在他所热爱的文学的簇拥下，走向他效忠天皇的道路，走向他殉道成神之旅，走向1970年11月25日的日本自卫队东部军总部的露台。

那一天，三岛由纪夫将他的四部曲《丰饶之海》中的最后一部送交出版社后，便带着“楯之会”的几名学生冲入市谷自卫队驻地，号召队员政变。但三岛激愤的演说非但没能掀起叛乱，回报他的却是一片嘘声和哄笑。

坦白地讲，三岛死的一定很痛苦。在鼓动失败之后，三岛冷静地决定剖腹自杀——事实上无论成功与否结局也许都一样。他袒露腹部，按照剖腹的惯例，在水平方向横切了一刀，然后才示意嘱托人来砍他的头。这本是帮助剖腹者减轻痛苦的措施，不料嘱托人没有相关经验，砍了三次才使三岛身首异处，连刀刃都被严重损坏。

而且，即便是剖腹开始之后，三岛也没能唤起那些人的爱国狂热，得到的只是好奇的看客们的嘲笑。

不管三岛的本意如何，他的行为在客观上都达到了一种悲壮的效果。在旁人看来，此举是为了他的信念，更是为了他的祖国和民族——尽管这种狂热极为可怕，可怕到如同现在我们所看到的各国那些具有狂热色彩的年轻人的言行一样，而这些言行和思想却足以把他们口口声声所热爱的祖国毁掉。

在三岛的经历中，还显示出他极端痛恨日本的和平宪法，渴望看到祖国军国主义化，同时极其崇拜天皇。他在《英灵之声》一书中，流露出自己对天皇的真实情感：“如果天皇不是一个神，神风敢死队的飞行员之死岂不是毫无意义。”

遗憾的是天皇毕竟不是一个神。1946年元旦，天皇以新年诏书的方式发表了“天皇神格否定诏书”，第一次为原本是神的天皇赋予了人格。也许这就是为什么1936年日本军人叛乱的“二·二六”事变能够成功，而1970年三岛所鼓动的“一一·二五”事变却不可能成为现实的原因。

其实，即使是在天皇还是神灵的时代，也有人对“君权神授”的概念产生过置疑的萌芽。韩国诗人高银在日占时期还在上小学，当老师问大家长大后想做什么时，他回答说：

“我要努力学习，不辜负家乡人的期望。”

“很好。”老师说道。“那么你将怎样做到这一点呢？”

高银回答说：“我将努力成为天皇陛下。”

——当然，在那样一个全民蒙昧的时代，这种以为“天皇也是可以经过努力当选”的民主觉醒，也许来得稍微早了一些。

于是，高银当场被狠狠地揍了一顿。

快评9月中旬刊



“在线争锋”中的一篇《你好，这里是“游戏圈”》写得非常好，相信所有像我一样爱好游戏的朋友都会很喜欢这篇文章吧。笔者的文风我很喜欢，给人感觉既诚恳又很轻松，虽然对于励志进入游戏行业的我有些打击，但也能看到希望。充满投机者也好，缺少规范化也罢，永远不会缺少尝试者和胜利者。**（天津 杜焕波）**

这期月中刊好看的文章很多，除了专题之外，我还喜欢本期的“晶合通讯”栏目中关于跳票的两篇。暴雪确实已经不再是当初那个单纯出游戏的公司了，《魔兽世界》的成功在某种程度上也预示了暴雪必然会涉及更多基于网络的业务，战网必然成为暴雪重要的利润增长点。不过我认为《星际争霸 II》作为新模式的首次尝试，不大可能取得多大成功。**（吉林 姜海涛）**

这期中旬刊文章很有深度也很吸引人，我非常欣赏大软对于单机游戏的关注，希望大软继续努力！《信长の野望——天道》虽然更像是一款Fans专属的游戏，但游戏性也是非常好的，值得一玩。另外我希望《三国志12》快快出消息，千万不要让《三国志11》成为该系列的最后一作啊……还有几点希望，比如广告更少一点、页码更多点、海报更好看点……最后希望大软加强对中旬刊的宣传力度，至少应该赶上上下刊啊，不然我们这边的小报亭都没有卖。**（山东 王峰）**

小白：2009年10月中的这期《大众软件》你感觉如何？请把你的感想、意见、建议通通E-mail至phair@popsoft.com.cn，或者到“大软地盘”：http://www.popsoft.com.cn/bbs与我们交流喔！



粥粥的IT与游戏（10）

DR留言板

9月是很让人难受的月份，暑假刚结束，寒假还没指望，又要闷在学校继续读书了……也就在这不冷不热、不前不后的9月，我第一次买到了大软的中旬刊，读到了这期很特别也很用心的寂寞专题。我想不论是中学生、大学生，还是初入社会的朋友们都能从中读出很多道理吧，是不是也看到了自己呢？“寂寞专题”好像是一副巨大的拼图，一段段故事与回忆在时间的交织下，将我与曾经记忆中的画面一幅幅地拼接起来，那些曾经被遗忘的感觉又回到了身边，带来的思考与回味实在太多。文中用最简单的文字说明了很多道理，但更多的是一种无奈，也许这种无奈存在的原因太难说清，但也许仅仅因为我们是人类，这种寂寞的感觉便会如影随形地伴随我们，直到我们学会“适应”或者是“真实”吧。我本人很喜欢罗兰的一篇美文，节选一段写在这里吧：

“你一定也有过这种感觉的。当你心事重重，渴望找个人谈一谈的时候，那个人来是来了，但你们却并没有谈什么。当然，谈是谈了，可是他谈他的，你——开始你也试着谈谈你的，可是后来，你放弃了。于是，你们的谈话成了两条七扭八歪的曲线，就那么凄凉地、乏力地延伸下去。你敷衍着，笑着，假装很投机的样子。但是，你心里渴望他离去，让你静下来，静下来啃啮那属于你自己的寂寞。‘倒不如自己闷着的好！’这是你的结论。希望别人来分担你的心事是多么愚蠢！别人不会了解你的，人人都只关心他们自己。于是，你领悟到，有些事情是不能告诉别人的，有些事情是不必告诉别人的，有些事情是根本没有办法告诉别人的，而且有些事情是：即使告诉了别人，你也马上会后悔的。所以，假使你够聪明，那么，最后的办法就是静下来，啃啮自己的寂寞——或者反过来说，让寂寞来吞噬你……”**（山东 花语之歌）**

小白：寂寞的感觉是难免的，但只要我们能抛弃虚伪、真诚待人，一定会遇到真正的朋友，有了朋友就不会寂寞了。

编辑部的八卦

大众软件·地穴领主

非专业八卦人 小白

“新来的记者怎不上来报个到？”某日软盘上的兄弟埋怨道。

“就是，这厮每日只是潜水，从不浮出来拜见一下各位读者……真是太……”某正义的小编说。

“喂，你解释一下吧，说不好小心挨揍哦！”Suki对领主同学微微笑道。

“唉……”领主他先是轻轻叹了口气，接着习惯性地捋了捋卷曲的乌黑长发，神色颇为认真地说道：“繁文缛节我是不稀罕的，其实我早就套上马甲发言过了，知我心者自能分辨，何况这也算是行为艺术，你们还不能领会呢……”

“呃……你这样不仅会挨揍，还会遭报应的！”Say和Cross愤愤地说。

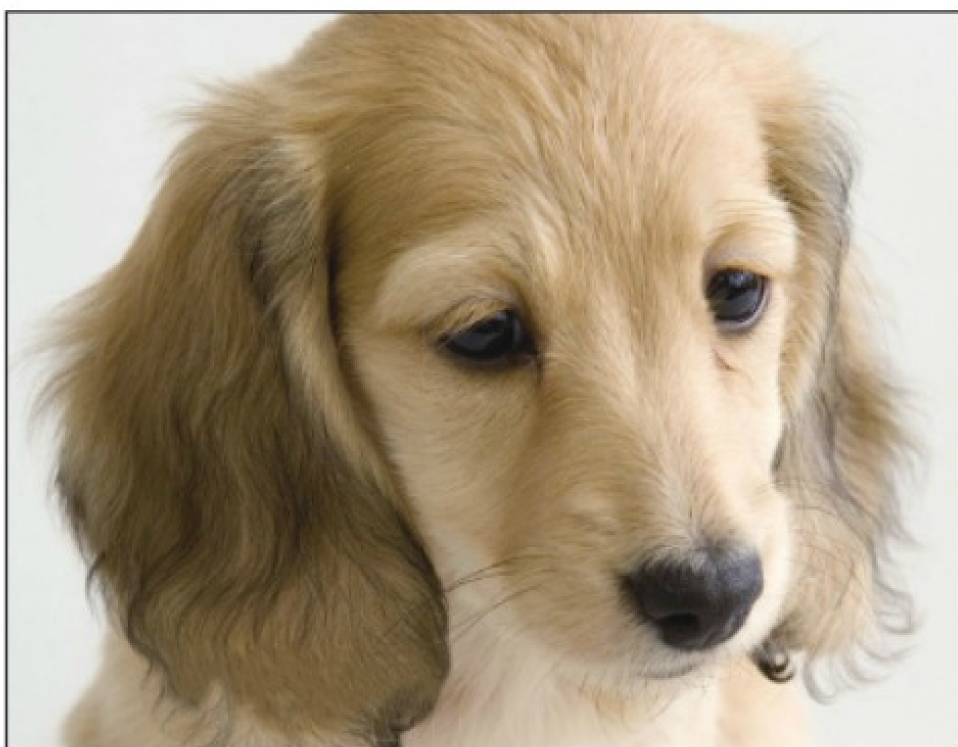


张帆说他的背影和勒布朗·詹姆斯很相似

不错！那正是——不是不报，时候未到!

所谓冤有头债有主，“地穴领主”是这期责编，责编稿子催得急了人人得而啐之，今天小白就借天时地利人和三大要素，带大家八卦一下这位不仅行为“飘逸”，外型也很“飘逸”的翩翩少年郎。

让灾难开始吧：地穴领主的地洞位置是“@#￥%…（被责编屏蔽）”，出生年月日是“@#￥%…（又被责编屏蔽）”。也罢，落井下石、趁火打劫一样揭老底终归不是善举，还是先说说我是如何认识他的吧。张帆和我一样（“地穴领主”是他的笔名），是混入大软编辑部不久的新人，但他还要比我更早一些。当我首次愣头愣脑地观察编辑部环境时，恰巧他先被我的视线捕捉到，更顿时抓住了我的目光，令我难以转移视线。只见他散着头发缩在隔间里，带有自然波浪的柔发长可过肩，每一根发丝都随着他敲击键盘而随风舞动。他写写停停，还时不时地发出咯咯地笑声，动作优雅娴熟，更显得十分投入……


这种眼神，只有张帆才能拥有

也许是他察觉到了我的目光，忽然抬起头来，四目相接之下我登时被他深邃的眼神迷住了，他的眼神让我感觉似曾相识，忧郁中还透着一股难以抵挡的魅力，为此我特配图为证，但张帆为人低调，不愿意随便暴露自己的照片，我只好找来一张相似度极高的图片，大家看到图也基本等于看到他本人了。

仔细打量张帆的外貌，像极了希斯·莱杰在《蝙蝠侠前传2——黑暗骑士》中扮演的小丑（Joker）。我认为，如果《蝙蝠侠》系列还需要小丑这个角色的话，张帆同学不仅可以胜任，而且还能省去不少化妆的麻烦。只要先让他通宵写几天稿子，再随便在他脸上拍些面粉就基本成型了，节约了资源还绿色环保。

人都说第一印象十分重要，现在看来确实不假。那时我虽然站在原地，但内心早已被他好莱坞巨星般地外表震出了银河系，由于我刚进编辑部时对各位同事还不熟悉，所以我料定——那必是冰河了（冰河：小白，你真是找死啊）！不……冰河老大绝不可能是这种形象，此人必是人见人夸的张帆了！为什么是人见人夸呢？当然仅凭张帆同学那“让人为之一震”的外型是不够的，更令人欢喜的是他那出众的道德品质，由于篇幅限制我仅举一例，但各位绝对会为他过人的修养水平所折服。


张帆如果披上紫褂子，一定比他有气质

一日张帆晚饭后在小区内遛弯，一边散步一边思考很多问题，比如人类未来、宇宙和平等等。在思考这么重要问题的过程中，他还不忘为路过的宠物狗让路……大家知道，北京小区内养宠物狗的人不少，但有些狗狗的主人不够厚道，自家狗狗随地便便后不会去清理，大摇大摆的就走了。幸好北京人民有张帆在，他在遇到这样的情况时，会先谴责一下：“真脏！”紧接着几个大步冲过去，拾起排泄物放在口袋里，随后继续散步，直到攒够一定数量后一次处理，非常讲效率。

说点儿正经的：张帆其实是个工作十分积极，也很讨人喜欢的好同志。他拥有编辑部内最强的电脑硬件配置，足够笑傲整个恩济大厦。但他很低调，也不“护食”，时常把电脑让给我们玩，也没在我围观时把我轰走，当真颇具风度。张帆也很勇敢，在与无良物业公司斗智斗勇过程中，他始终坚持不懈，打死也没有搬出他在编辑部对面租住的地下室，维护了自己的尊严，也缓解了首都的交通压力，是我们学习的好榜样。

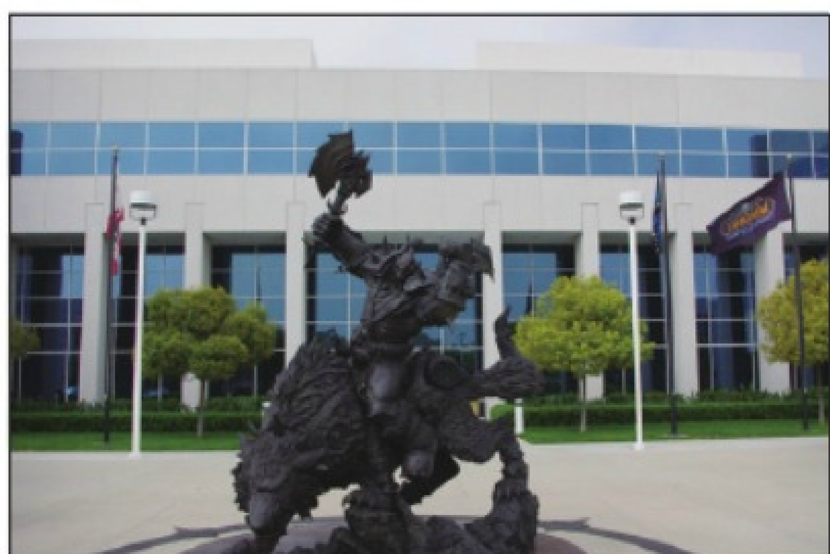
最后，如果下期大家见不到我小白，一定是被他打击报复了，如果你想了解更多的张帆或替我报仇，欢迎在下期中旬刊上市后给张帆发E-mail咨询，地址是：Zhangfan@popsoft.com.cn。

静悄悄的暴雪总部

■本刊记者 Psychoo



暴雪青心中的圣地


办公楼前、展示柜里、会场之上，都能看到这只……哦不，这个兽人的帅气身影

当载着全球媒体的汽车慢慢接近暴雪总部时，挂在门口蓝色的“BLIZZARD”8个字母首先映入眼帘，显得颇为质朴和低调，然后……我们被拦住了。尽管这是一次暴雪总部的正式邀请，门卫依旧满脸疑惑和不安，这与国内情况相仿，有些游戏研发楼的安检程序比机场还要繁复。

暴雪总部以几栋2～4层的建筑和大面积草地为主，看起来有点像个科研机构，除去几辆跑车相当抢眼外，静悄悄的非常安静。参观WoW工作室时很遗憾不允许拍照，给我留下印象的有3点，一是电梯门口那张WoW风格的楼层地图以及走廊上随处可见的各种WoW原画和Art work，而且几乎所有开发人员的办公室内都堆满了WoW相关的手办和画册，当然他们办公室都很大……二是这里有一间很大的休息室，据介绍这间屋子经常成为开发人员迸发灵感的所在；三是这里有一间新建立的图书馆，里面可以看到一柜子Console游戏，一柜子PC游戏，一柜子各类小说，一柜子美术图书，一柜子营销手册，一柜子杂七杂八……总之这里不光有一看就是与游戏相关的东西，还有很多看起来好像与游戏无关，其实还是有关的东西（也许某本小说的情节就能激发出一个游戏中的任务链）。

主楼门口矗立着一个骑着战狼的兽人雕塑，这个雕塑在主楼里和BlizzCon也有出现，看来暴雪对兽人着实喜爱，而雕像下面，有七八个刻在地上的单词把雕像围成一圈，其中一个便是Gameplay（游戏性）。

我们是来玩游戏的

正如我在10月上的专题所讲，参加BlizzCon的大部分观众就是为了游戏而来。暴雪准备了3块非常大的场地提供了WoW、D3、SC2试玩，超过1700个的电脑位一直座无虚席。我在中间穿梭时注意到很有趣的一点，所有试玩游戏的玩家都很认真，这和我一开始以为的嬉笑怒骂截然不同。他们或者聚精会神或者眉毛微蹙，握着鼠标的手不停滑动，这让我想起我第一次接触电子游戏时的惊喜和认真，相比隔壁Q&A环节和各种玩乐项目，试玩场地显得格外安静。




3个游戏的试玩场地

你买得太多了……

参加BlizzCon除了可以试玩到游戏外，第二大好处就是可以买到只在会场出售的官方周边。比如WoW画册、霜之哀伤模型、矮人用的酒杯、SC2的机枪兵手办、各种游戏主题别针、鱼人Murloc玩偶、SC2扑克牌等等。大家排好队后，工作人员会发你一张印着所有周边的名单表，画上你想要的种类和数量，等着去柜台交钱便可。同行的一位国内朋友拿到名单表后就不再说话，奋笔疾书良久，结账时收银员不由低呼一声“哇哦”，经过一番忙碌的录入后，他很抱歉地说：“对不起……您买得太多，收银机打不出来收据了……”


付账之前，先看看实物选择一下


购买周边的长龙

May I?

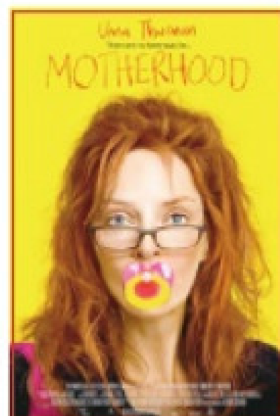
在会场穿梭时总能看到一些Cosplayer，其中部分是准备参加官方举办的Cosplay活动，也有不少是完全地自发表演，为了给这些玩家拍照片，我不停说着“Excuse me, May I？”“One more！”“Thanks”。在连续说了将近两个小时后，一位同行的国内媒体朋友让我帮他拍张照，等他摆好Pose，我端起相机，下意识又说了一句：“May I？”他愣了一下，回答道：“No problem”。


女德莱尼的漂亮背影，你问我为什么没有正面，我不能告诉你！

大众影音之「欢乐篇」

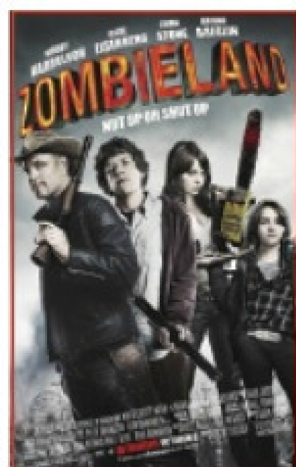
本次欢乐篇的主题是“奇怪的人”，有本身就特点鲜明的，有颠覆传统印象的，也有因为所处环境而显得奇特的，不同种类的奇怪带来的是同样的欢乐。

《母性》



《母性》是乌玛·瑟曼主演的独立新片，片中乌玛饰演曼哈顿一名两个孩子的母亲，她正在为女儿准备6岁生日晚会，却被一系列突如其来的事情搞得焦头烂额。身为母亲的乌玛戴着眼镜、衣着朴素，甚至有些邋遢，很难与当年“浴血新娘”的形象联系在一起。难怪看到乌玛背着摇篮的样子，连导演凯瑟琳·迪克曼也觉得不习惯。

《僵尸领地》



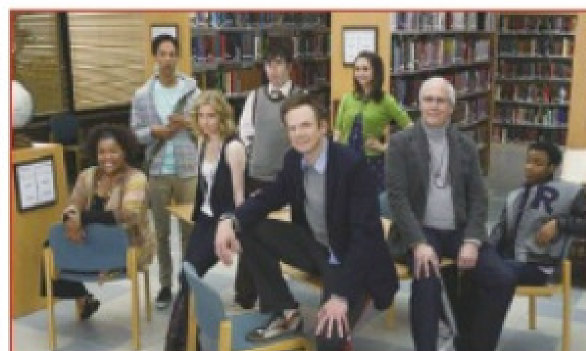
这部恐怖喜剧由鲁本·弗莱舍执导，伍迪·哈里森、“阳光小美女”阿比吉尔·布莱斯林、《冒险乐园》中的傻小子杰西·艾森伯格主演。片中，一个遇见困难就逃跑的懦弱男孩哥伦布和一个无所畏惧的男人塔拉哈西，必须想出办法在一个到处都是僵尸的世界中生存下去。当他们遇到两个同样有着自己特殊方法对付僵尸的小女孩时，必须决定是互相依靠，还是向僵尸屈服。影片颇有点美国版《僵尸肖恩》的意思，当世界上所有人都变成了僵尸，似乎也没什么大不了。

《告密者》



影片由史蒂文·索德伯格执导、马特·达蒙主演，改编自记者库尔特·艾欣沃尔德2000年发表的同名报告文学，讲述的是真人真事。曾执导过《永不妥协》的索德伯格，这次并没有用严肃的态度探讨商业犯罪，而将电影变为黑色喜剧。马特·达蒙在片中饰演一个叫做马克·维塔科尔的中年人，就职于全美最有影响力的公司。马克不择手段地想要在公司内晋升，同时也梦想成为国家英雄，于是用窃听器帮FBI搜集老板犯罪的证据。但真相永远不是那么简单，拥有双重身份的马克会如何选择？

《社区大学》



本片为NBC电视台的秋季新剧，首集由曾获得艾美奖的乔·罗素和安东尼·罗素联合执导。

剧中的绿色溪谷社区学院有这样一群人：高中的留级生、离异的家庭主妇、发挥余热的老人等，每个人都有自己的长处和不足，他们到这里只有一个目的就是接受高等教育。而剧中的主人公是一个落魄的被剥夺资格的律师，他在这个社区大学组建了一个学习小组，在和各种人奇怪的交往过程中，找回了自信和快乐。

《ONTAMA》



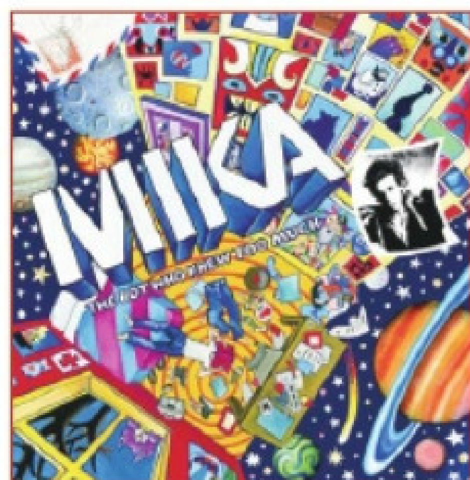
小学4年级少女小莓和母亲与继父共同生活。小莓为了母亲不再被继父责骂，想要找到能让母亲快乐的亲生父亲。在可以变身为帅哥的水豚玩偶的帮助下，小莓回到过去，见到了毫无存在感的“废柴”父亲，并在那里作为妹妹与他共同生活。为了撮合母亲与父亲，小莓穿梭在现实与过去之间，期间经历友情、亲情的变化，也带来各种温馨笑料。本片由NIKO动画频道制作，原著作者是前田登。主人公小莓的声优由折笠富美子担当，久川绫、野岛裕司等声优也加盟献声。

《隔壁的801酱》



本片来自于网络漫画家小岛安治子所作的四格漫画，以宅男与腐女的恋爱为题材。作品中有一只叫801酱的绿色谜之生物，当女主角腐女属性爆发时801酱便会从她身上跳出来作怪……这部作品曾在2007年电视化，由濑户康史主演。本次动画化由因《凉宫春日的忧郁》《幸运星》而为人熟知的山本宽担任监督。主题曲、作曲、编曲则请到曾因《幸运星》《KERORO军曹》引起业界关注的A-bee。

Mika
《The Boy Who Knew Too Much》

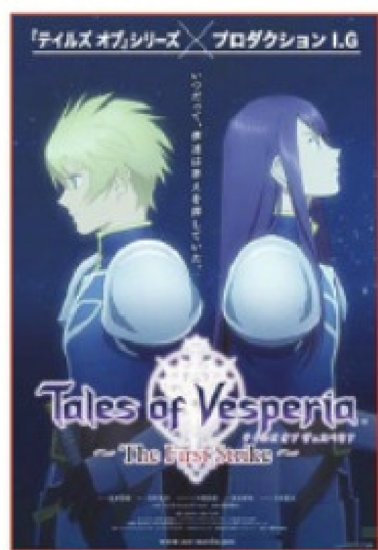


新专辑《The Boy Who Knew Too Much》可以翻译为《孩子你知道得太多了》，是卡通王子Mika第二张专辑。新专辑封面依旧由Mika妹妹设计，和上一张一样，满是大胆跳跃的色彩。新专辑的歌曲也大致延续了上一张的风格，仍是摇头晃脑、手舞足蹈、放肆张扬的纯粹欢乐。但据Mika说，他想表达的不再是如卡通片般美好的童年玩乐，而是更内心、更黑暗的青春心事。P

大众影音之「战斗篇」

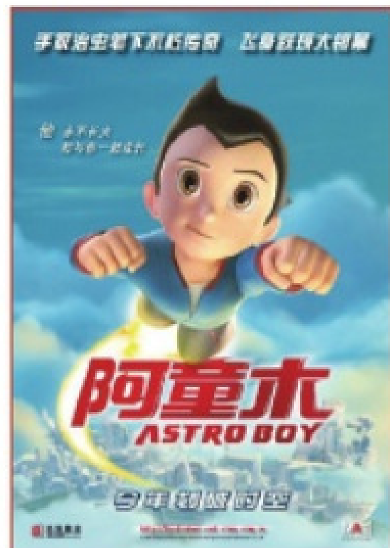
本次战斗篇的主题是“各个领域”，在剑与魔法、星光舞台、人类末世、僵尸围城等不同背景下，人们在进行怎样的战斗？这里的战斗不仅仅指真枪实弹，也有小宇宙爆发的精神层面。

《薄暮传说 第一次冲击》



《薄暮传说 第一次冲击》为Bandai Namco Games人气大作《薄暮传说》的动画剧场版，由曾担任多款“传说”作品制作的Production I.G公司操刀，沿用游戏版的声优阵容。剧场版以游戏之前的时代为舞台，讲述剑士尤里与好友伕雷在骑士团时的故事。同时，拥有治愈之力的少女艾丝缇儿、热衷于研究的美少女魔导士莉塔、谜之弓使雷文等，这些游戏中的同伴也将在片中出现，Fans可以了解到他们与尤里相遇之前的经历。

《阿童木》



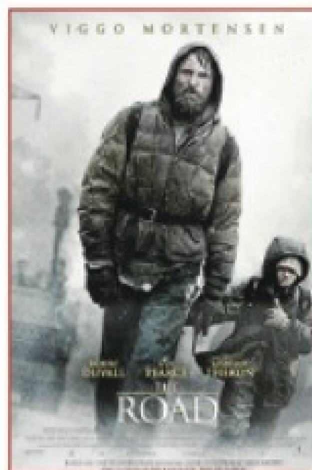
《阿童木》CG电影版由制作过《忍者神龟》的香港意马公司负责制作，执导过《鼠国流浪记》的导演大卫·鲍沃斯执导，这是“阿童木”第一次以3D形象飞上大银幕。尽管这次3D化的阿童木在形象上与原作有些差别，但喷气喷射引擎、眼睛强力探照灯、手臂原子炮、伸缩机关枪等阿童木的经典武器系统却一样都不少，当然，他维护正义和平的使命也没有改变。影片的配音阵容异常豪华，童星弗莱迪·海默为阿童木配音，尼古拉斯·凯奇为天马博士配音。而中文配音版中，阿童木则由在《长江七号》中精彩反串的徐娇担任配音。

《天王终点》



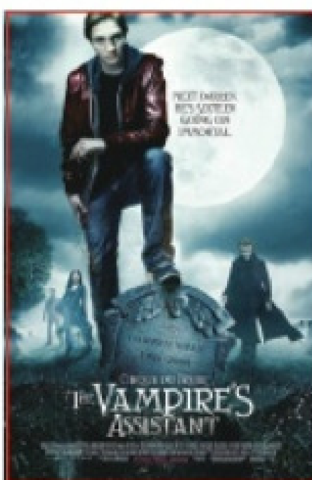
迈克尔·杰克逊本计划于今年7月到明年3月间举行50场演唱会，作为他音乐生涯的最后谢幕，《天王终点》的英文片名“This Is It”原本正是这演唱会的名字。本片由与杰克逊合作筹划演唱会的肯尼·奥特加执导，他还曾执导过电影《歌舞青春》。片中将收录一些杰克逊专门为演唱会准备的全新录影带，其中包括全新版的名曲《Thriller》，以及一段杰克逊生前为伦敦演出排练的幕后。

《末日危途》



该片根据《老无所依》作者科马克·麦卡锡的普利策获奖小说《路》改编，由维果·莫特森和查理兹·塞隆主演。人类文明被完全摧毁，一家人侥幸活了下来。脆弱的母亲选择了自杀，父亲独自带着年幼的儿子上路，去寻找可能的希望……影片跟踪记录了一对父子孤独的逃亡历程，寒冷、饥饿与人性泯灭中穿插着对美好时光的记忆，那些彩色的闪回片段，更衬托出现实的阴暗与绝望。

《吸血鬼助手》



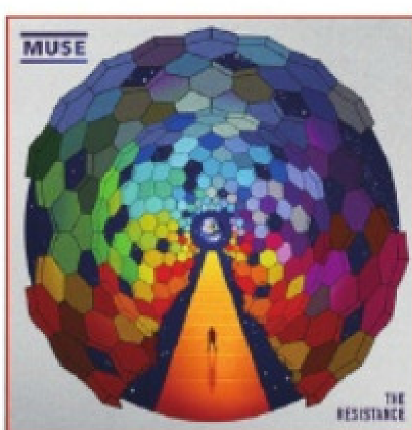
本片根据爱尔兰小说家达伦·山的吸血鬼小说《吸血侠达伦·山传奇》改编，原著是很多英美儿童读者心目中仅次于《哈利·波特》的奇幻小说，曾得到JK·罗琳本人的大力推荐。少年达伦·山原本生活乏味，在马戏团的一次意外，使他成为吸血鬼的助手。这里的吸血鬼与传统的吸血鬼不太一样，他们能够在同族之间进行心灵感应，有瞬间移动的本领，唾液还能瞬间治愈人类的伤口。达伦·山在同吸血鬼族人的接触过程中慢慢发现，自己经历的一切并非偶然……

《未来闪影》



本剧为ABC电视台推出一部科幻新剧，根据被罗伯特·索耶1999年的同名科幻小说改编。讲述地球上所有人因某种原因同时昏迷了2分17秒，在这段时间内，人们看到自己6个月之后的模样。本剧设定与原书并不完全一致，剧中的主要角色都不是量子物理学家，关于“闪影”现象的解释也不同于原著，剧中的“闪影”现象将人们“带到”了6个月后，而书中是20年。制作人称这些改变是为了贴近现实、生活和观众。同时也承诺，本片不会像《迷失》那么吊人胃口，第一季将讲述一段完整的故事。

Muse《The Resistance》

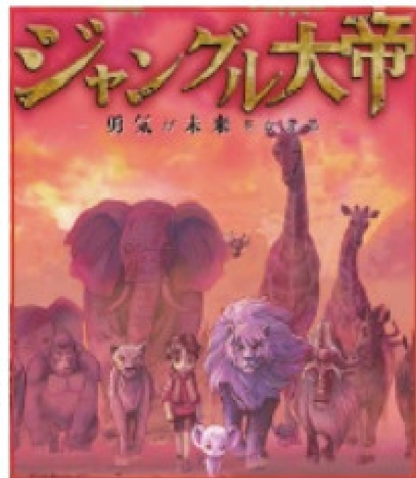


《The Resistance》录制于意大利的科莫湖和米兰市，为Muse乐队第五张正式录音棚专辑，距离乐队上一张专辑《Black Holes And Revelations》已时隔3年之久。这张专辑很难有个明确分类，电子、舞曲、歌剧、爵士……似乎什么都有一点，主唱贝拉米还亲自编写了一部分为三段的交响乐。Muse早已摆脱了“Radiohead第二”之名，这次的专辑可能不会完全得到歌迷认可，但它证明了Muse是独一份，贝拉米是独一份。

大众影音之「温情篇」

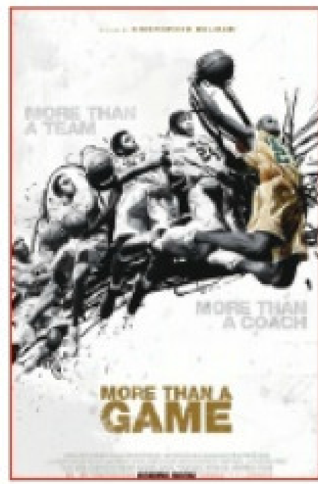
本次的主题是纪念和回忆，动画是经典的新篇，电影则有传记和短篇。看着别人的生活、经历和成就，带给自己一点感悟和感动。

《森林大帝 勇气改变未来》



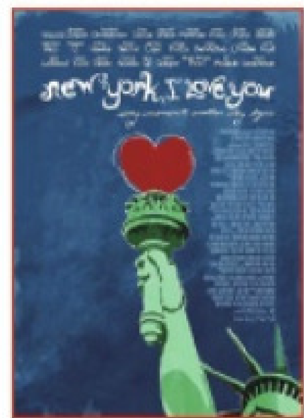
手塚治虫的著名漫画《森林大帝》当年在国内曾出版过小人书，并引进过TV版的动画，成为很多人的童年回忆。本次新片《森林大帝 勇气改变未来》是为纪念富士电视台开业50周年、手冢治虫诞辰80周年而推出，勇敢的小白狮雷欧再次回到屏幕前。《森林大帝》一直以来的主题便是“对生命的崇敬与热爱”，此次新片也传承了这种精神，展现了自然界中人类与自然、动物之间相互依存的关系。

《不只是一场比赛》



这部自传式电影讲述的是NBA巨星勒布朗·詹姆斯的成长故事，他和四个伙伴克服困难经历磨练，最终赢得全美高中篮球比赛冠军，收获友谊和荣耀。影片取材于小皇帝詹姆本人，拍摄地就在詹姆斯的高中文森特圣玛丽。电影不仅仅关注篮球，关注詹姆斯，更多的是表现朋友间的忠诚信任、携手共进。

《纽约，我爱你》



曾在戛纳推出短片集《巴黎，我爱你》的制片人埃曼纽尔·邦比，再次召集多位知名导演，拍摄一部与之前作品形式相似的短片集《纽约，我爱你》。受邀参与这个短片集计划的，有首次当导演的两位美女斯嘉丽·约翰逊和娜塔丽·波特曼、中国导演姜文、印度导演米拉·奈尔、日本名导岩井俊二、土耳其裔德国导演费斯·阿金、美国独立导演扎克·布拉夫和威尼斯金狮奖得主安德烈·萨金塞夫等12名导演。每人用5分钟的长度，从不同的视角感受讲述爱的故事。

《造物弄人》



《造物弄人》由约翰·科利根据达尔文第三代玄孙拉达尔·凯恩斯的专著《安妮的盒子》改编而来，英国著名影星保罗·贝坦尼和好莱坞演技派女星詹妮弗·康纳利联袂出演达尔文夫妇。电影讲述了英国生物学家、进化论创始者达尔文撰写《物种起源》的经历，多伦多电影节主席皮尔斯·汉德令这样描述本片：信仰与理性之间的张力是当代文化中最显著的特征，这部充满着激情的传记片让我们看到这位科学家不为人知的生活的一面，他研究的理论成果直到今天也能引发深刻的探讨。

《野兽家园》



这部华纳兄弟新片改编自获得1964年凯迪克奖金奖的同名图画作品，作者莫里斯·桑达克是美国第一位获得过安徒生插画奖的儿童插图画家，被称为“童画界的毕加索”。故事讲述与妈妈吵了架的小男孩马克斯，在自己脑中建立起一个神奇的国度，有森林有海洋，还住着毛茸茸的高大怪物。在这“野兽国度”中，马克思将有一番不同寻常的奇妙惊险经历。此次导演由曾执导过《傀儡人生》（《成为约翰·马尔科维奇》）等片，被誉为好莱坞怪才导演的斯派克·琼斯担任。

《银河铁道999 飞向钻石环》



漫画家松本零士创作的科幻动画《银河铁道999》再度展开新旅程，新作品《银河铁道999 飞向钻石环》由日本宇宙少年财团与鹿儿岛县合力制作，以“宇宙、铁道、梦想”为主题，讲述了一名鹿儿岛的少年追逐成为宇航员的梦想，与999相遇在日全食的故事。本片同时也是《银河铁道999》系列第一部剧场版诞生30周年纪念，全长16分36秒（999秒），首次放映于2009年9月9日。

汤旭《岛歌》



《岛歌》是大陆独立小女生汤旭加盟台湾金牌大风后推出的第一张专辑，虽说是新专辑，但其中的《岛歌》《午后》和《向日葵之歌》是汤旭招牌性的三首老歌。整张专辑风格统一，宁静、质朴，满是文艺的味道。也许专辑制作上并非十分精良，汤旭唱功并不十分完美，但对于需要这种纯真感觉的听众来说，感觉对了，就什么都对了。

北美PC游戏销量榜

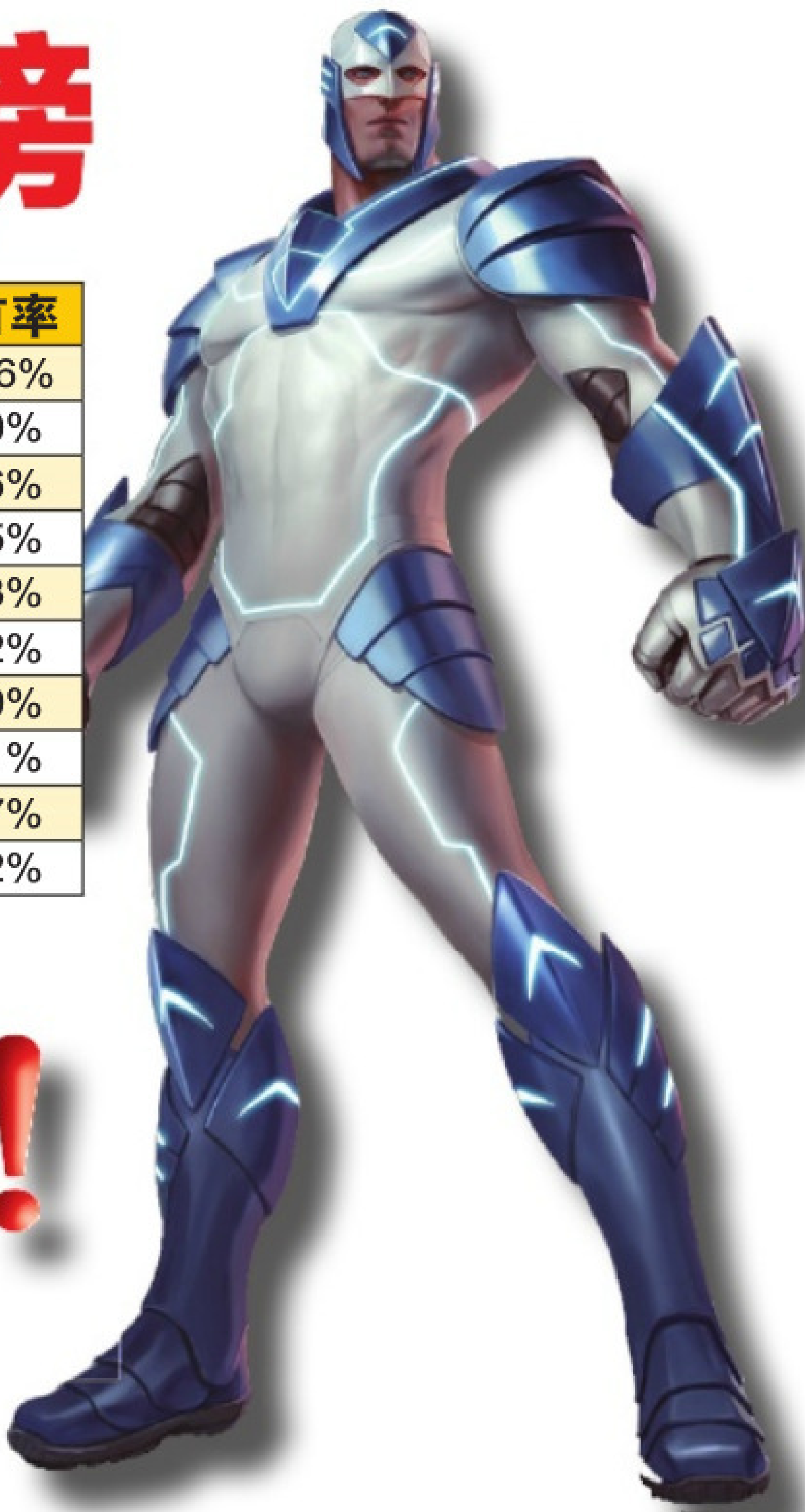
（2009年8月30日～9月5日）
数据来源：Direct2Drive

名次	中文名	英文名	发行商
1	勇者在线	Champions Online	THQ
2	永恒之塔典藏版	Aion Collector's Edition	NCsoft
3	街头霸王Ⅳ	Street Fighter IV	Capcom
4	求生之路	Left 4 Dead	Valve Software
5	反恐精英——起源	Counter-Strike: Source	Valve Software
6	THQ典藏包	THQ Collector Pack	THQ
7	第八梯队	Section 8	TimeGate Studios
8	军团要塞2	Team Fortress 2	Valve Software
9	杀戮空间	Killing Floor	Tripwire Interactive
10	半条命2——橙盒	Half Life 2: The Orange Box	Valve Software/EA Games

韩国网吧游戏排行榜

（截至2009年9月6日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	17.86%
2	突袭	Sudden Attack	9.90%
3	星际争霸	StarCraft	7.96%
4	魔兽争霸III	Warcraft III	6.45%
5	天堂	Lineage	5.43%
6	魔兽世界	World of Warcraft	4.92%
7	FIFA Online 2	FIFA Online 2	4.69%
8	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	4.51%
9	特种部队	Special Force	4.47%
10	C9	C9	3.62%



读不懂的榜！

■榜评人 地穴领主

日本人的勇者梦、中国人的武侠梦、美国人的超级英雄梦……玩家的梦想从来就是游戏市场的第一推动力，但相对于日式勇者主题与中国武侠主题游戏数量的泛滥现象，美国游戏开发商的脑子就显得不太灵光：他们居然没有抓住这个主题玩命克隆同质化作品，每年以此为主题的游戏数量屈指可数，即使素质参差不齐，肯买账的玩家也不在少数。

而韩国以网游为载体进行的文化输出对美国人的市场产生了深远的影响：我很难想象盒装的《永恒之塔》客户端和那成本低廉做工粗糙的赠品也能卖出排行榜第二位的销量——当然，我并不是想说美国玩家对网游的品味很差，我只是要说美国玩家对游戏人物模型的需求实在是太容易被满足了。

Valve的游戏为什么能在北美排行榜上长盛不衰？“橙盒”这么有收藏价值的东西能卖出去并不稀奇，但为什么《半条命——起源》这种诚意不足的冷饭作品居然能卖得比橙盒还好……而且，在续作发售前两个月，《求生之路》一代居然还能卖出如此高的销量（难道二代发售后一代还会涨价不成？），北美地区的游戏市场实在是不可理喻。

韩国的网吧玩家与北美的游戏购买者至少有两个共同点：一是对《永恒之塔》的热情同样高涨，二是同样不可理喻……你发现了吗？在《天堂II》被挤出排行榜前十位的情况下，《天堂》初代居然位居排行榜第五位！这毕竟是1998年的作品啊……

“这到底是为什么？”带着这个问题，我流窜于编辑部各个角落到处讨教，试图找到一个能够让我感到满意的答案。

但结果是：我得到了两个让我感到满意的答案。

第一个是：你不懂！

第二个是：我也不懂！

邮发代号：82-726

售价：￥10.00元

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN